



ИГРОМАНИЯ

01

МЕГАПОСТЕРЫ

КОРСАРЫ III
100 НОМЕРОВ МАНИИ

ЯНВАРЬ
(100) 2006

4 ИГРОВЫЕ
НАКЛЕЙКИ

DVD
№ 1 В МИРЕ

240 СТРАНИЦ

ОБЛОЖКА: HEROES OF
MIGHT & MAGIC V

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

PREY

ВЕРДИКТ

CALL OF DUTY 2

KING KONG

GUN

X³: REUNION

THE MOVIES

NFS: MOST WANTED

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

НА DVD

СДЕЛАНО В "ИГРОМАНИИ"

THE ELDER SCROLLS III:

MORROWIND

КАМПАНИЯ

«КОРОЛЕВСТВО ФЕЙ»

MAX PAYNE 2

СЮЖЕТНОЕ ДОПОЛНЕНИЕ

«ПРОЗРЕНИЕ»

ТРЕКМАНИЯ SUNRISE:

EXTREME

ОФИЦИАЛЬНОЕ

ДОПОЛНЕНИЕ

СТА: SAN ANDREAS:

ROADS OF LOS-SANTOS

ДОРОГИ ВАШЕЙ МЕЧТЫ

СВЫШЕ

350
ИГР

В НОМЕРЕ И НА DVD

СВЫШЕ
8ГБ

НА ДВУХСЛОЙНОМ

DVD А ЧАСТЬ
ТИРАЖА
С 2CD



9 771560 258019

ЖУРНАЛ С DVD

ВИДЕОМАНИЯ

КОМБАТ
HEROES OF MIGHT & MAGIC V

ИГРОСТРОЙ

ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ НА РУБЕЖЕ

ИГРА В ОНЛАЙНЕ

THE LORD OF THE RINGS ONLINE

ИГРОМАНИЯ: SPECIAL

СССР ПОГУБИЛИ КОМПЬЮТЕРЫ
ОСОБЕННОСТИ НАЦИОНАЛЬНЫХ
РАЗРАБОТЧИКОВ

РУКОВОДСТВА,
ПРОХОЖДЕНИЯ,
ТАКТИКА

DAEMONICA:
ЗОВ СМЕРТИ
DUNGEON SIEGE 2
FABLE: THE LOST CHAPTERS
NEVERWINTER NIGHTS.
CORMYREAN NIGHTS
БРИГАДА Е5: НОВЫЙ АЛЬЯНС
В ТЫЛУ ВРАГА.
ДИВЕРСАНТЫ

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ:

МОДДИНГ
КАК ОН ЕСТЬ

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ:

ПРОГРАММЫ-
ШПИОНЫ

USN COMPUTERS

USN GRAND

на базе процессора
Intel® Pentium® 4
с технологией HT



Откройте для себя мир цифровых увлечений

Записывайте, храните, просматривайте фотографии и слушайте музыкальные материалы с компьютером USN GRAND на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT. И используйте цифровой мультимедиа адаптер для подключения к телевизору или стереосистеме в любой комнате Вашего дома. Это новый мир возможностей.

www.usn.ru

Московские магазины

м. "Багратионовская": (095) 101-2909
м. "Шаболовская": (095) 775-8202
ВКЦ "Савеловский": (095) 784-7250
КЦ "Будёновский": (095) 788-1512

Авторизованные сервисные центры

г. Инта +7-(82145)-32202
г. Калуга +7-(0842)-564765
г. Курск +7-(0712)-514763, 229881
г. Нижний Тагил +7-(3435)-418799
г. Орел +7-(08622)-93686



Запись, хранение



Работа
с музыкой и видео



Работа
с фотографиями

Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.



ASUS рекомендует Windows® XP Professional



Путешествуйте Налегке

Стиль и Мобильность

Если Вы часто бываете в деловых поездках, ноутбук ASUS W6 - это то, о чем Вы мечтали. Широкоформатная 13.3" матрица с фирменными технологиями от ASUS Crystal Shine и Color Shine, и технологией ASUS Splendid обеспечивает исключительное качество изображения и насыщенность цветов. Компактный ASUS W6 не только легко нести - он отлично подходит для использования в самолете. Теперь неважно, в салоне какого класса Вы летите - ноутбук W6 очень удобно открывать даже в кресле эконом-класса.

- Intel® Centrino™ Mobile Technology
- Процессор Intel® Pentium® M 700 серии (1.73 - 2.13 ГГц, FSB 533 МГц, 2 МБ L2 кэш)
- Mobile Intel® 915GM Express Chipset
- Intel® PRO/Wireless 2915ABG
- Microsoft® Windows® XP
- Home
- Professional

- 512MB оперативной памяти DDR2 533 МГц, с возможностью расширения до 1536MB
- 13.3" WXGA TFT- матрица с поддержкой технологий Crystal Shine и Color Shine; Технология ASUS Splendid Video Intelligent Engine
- 60/80/100 ГБ
- 802.11a/b/g, Bluetooth™ v2.0+EDR, встроенный модуль для работы с беспроводной мышью
- 3xUSB, 1xTV-Out, 1 карт-ридер, 1xIEEE1394
- 31.5 x 22.6 x 2.79-3.29 мм, 1.74 кг (с батареей 2400мАч), 1.85 кг (с батареей 4800мАч)



■ Клавиша включения WLAN и Bluetooth



■ Уникальная сенсорная панель без кромки

www.asus.ru

Всемирная гарантия 2 года

Горячая Линия ASUS: (095) 23-11-999

ASUS
HEART OF TECHNOLOGY

Москва: Армада PC (095) 641-04-24 многоканальный, Артрон (095) 789-85-80, Аваком М (095) 784-67-36, Avanta PC (095) 954-54-22, Белый Ветер (095) 730-30-30, ForosComp (095) 775-66-55, ION (095) 729-57-10, NEXUS (095) 928-23-67, Тенфорд (095) 545-32-71, OLDI (095) 105-07-00, ПИРИТ (095) 974-32-10, Polaris (095) 755-55-57, Портком (095) 101-33-64, Респект (095) 177-40-77, Сетевая Лаборатория (095) 500-03-05, SMS (095) 956-12-25, СтартМастер (095) 967-15-15, ТФК (095) 749-96-32; Умные машины (095) 780-00-41, Ф-Центр (095) 105-64-47, USN (095) 775-82-02; Санкт-Петербург: Display (812) 103-00-18, KEY (812) 331-24-77, Микробит (812) 333-44-44, Компьютерный мир (812) 333-00-33, СТР Компьютерс (812) 542-4551; Барнаул: C-Trade (3852) 38-10-00; Воронеж: PET (0732) 77-93-39; Екатеринбург: Парад (3432) 51-48-22, Старттехно+ (3432) 56-85-01; Краснодар: Владос (8612) 62-33-73, Санрайз (8612) 640-066; Новосибирск: НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333; Ростов на Дону: Центр-Дон (8632) 698-668; Самара: Прага (8462) 701-701; Томск: Интант (3822) 41-55-32; Тюмень: AD Systems (3452) 22-35-33; Челябинск: Японская электроника (3512) 63-74-34; Хабаровск: Anykey (4212) 328-155

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, and Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.



Привет!

Друзья, спешу сообщить вам прелюбопытнейшее известие — сейчас вы держите в руках сотый номер журнала под названием «Игромания». Праздничный. Юбилейный. Какие там у нас еще остались прилагательные?

Сто номеров — это серьезный символ. Это первая по-настоящему важная веха долгого и (чего уж там скрывать!) трудного пути. На протяжении восьми лет без перерывов (а иногда и без выходных) множество людей работали над тем, чтобы в назначенный срок на прилавках появлялась свежая «Мания». Каждый месяц мы писали и корректировали тысячи символов текста, верстали сотни страниц, рисовали десятки дизайнов и, конечно же, играли в бесчисленное число игр, подчиняясь при этом одному-единственному верному природному циклу — циклу сдачи журнала. От составления плана публикаций — до отправки уже готовых страниц в типографию. Вплоть до этого номера таких циклов насчиталось ровно сто. Юбилей.

Хотя, с другой стороны, — что это вообще такое, цифра 100? Да вроде как и ничего — просто число, после которого обязательно будет 101, 102, 103 и так далее. Но ведь каждая новая цифра и каждый новый номер — это еще и один наш маленький шаг навстречу недостижимому идеалу. Каждый новый месяц мы тратим все мыслимые силы на то, чтобы сделать следующую «Игроманию» лучше предыдущей. И знаете что? Судя по всему, это получается: достаточно просто сравнить самый первый выпуск журнала, странное черно-белое нечто, выходившее тиражом 16000 экземпляров, и... ну, скажем, хотя бы этот номер.

Кстати, о нем. В первую очередь всех читателей со стажем призываю обратить внимание на стр. 14, где по вашим многочисленным просьбам Андрей Александров наконец-то рассказывает краткую историю «Игромании» от начала времен до наших дней. Там же неподалеку (а именно — на стр. 18) еще одна небольшая, но

поучительная статья Игоря Варнавского о том, как, собственно, мы делаем этот журнал. Ну и в завершение темы сотого номера: в «Мозговом штурме» (стр. 234) вас ждет наш юбилейно-новогодний конкурс, а в древнейшей и почетнейшей рубрике «Почта» (стр. 222) — сюрприз для всех, кто знает «Манию» уже не один год. В общем — не пропустите ни то, ни другое.

Покончив с юбилеем, давайте, что ли, о других делах. Начиная с этого дня, мы принимаем за глобальное творческое переосмысление некоторых старых рубрик. В частности, в этом номере мы серьезно изменили дизайн большинства разделов R&S, а если конкретно, то полностью перерисовали весь рецензионный и «перво-взглядный» блоки. Ваши отзывы об их новом облике, как обычно, мы ждем по любому удобному адресу журнала.

Далее — о свежих релизах. В последние предновогодние месяцы мы, по традиции, пытаемся не сойти с ума от количества падающих на голову хитов. В этом месяце прежде всего обратите внимание на: сиквел главного WWII-экшена эпохи — Call of Duty 2 (стр. 70); героическое перерождение знаменитой серии Need for Speed в гламурный автосимулятор NFS: Most Wanted (стр. 92); неизбитую и крайне оригинальную флотоводческую стратегию «Стальные монстры» (стр. 82); уникальный и не имеющий в природе аналогов кино-экшен Peter Jackson's King Kong (стр. 74) и, наконец, глобальную стратегию в духе «игр старой школы» — Shattered Union (стр. 86). Уфф... Что еще? Ах да — один из самых смелых и радикальных проектов нескольких последних лет, ультимативный «симулятор Голливуда» от Питера «дяди Пети» Молинье, ну и просто Великая Игра — The Movies (стр. 64).

Еще одна важная тема: в этом номере наконец-то пришло то время, когда Heroes of Might & Magic V — одна из самых любимых и ожидаемых в нашей стране игр — наконец-то дошла до той стадии, когда о ней можно говорить как о чем-то реально существующем. Наш спецкор Степан Чечулин (по совместительству — главный редакционный специалист по «Героям») лично убедился в том, что разработка пятой части культового сериала сейчас идет полным ходом, и провел целый день один на один со вполне играбельной версией. Его отчет об увиденном и отыгранном — на стр. 36.

Собственно, на сегодня это практически все. Пользуясь случаем, хочу только еще поздравить всех с наступающими зимними праздниками и пожелать в новом году поменьше всяких жизненных проблем и побольше новых игр — хороших, как водится, и разных. Спасибо, что все это время были с нами.

Удачи вам — и до встречи в следующем месяце и в следующем году!

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Александр Кузьменко
Редакторы
Алексей Макаренко, Николай Арсеньев, Игорь Варнавский, Андрей Александров, Николай Пегасов
Технический координатор
Изабелла Шахова
Корректоры
Мария Луговская, Марина Бурдина
Программирование сайта и дисков, тех. обеспечение
Денис Валеев, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова, Денис Овчинников
Творческо-производственный состав
Денис Тангалычев, Виктор Расстрьгин
Руководитель отдела дизайна и верстки
Роман Грыныха
Дизайнерская группа
Валерий Дмитриевский, Денис Недыпич, Николай Никашин, Марина Грыныха, Дмитрий Денисенко
Руководитель верстки
Михаил Карасев

CD и DVD

Главный редактор
Степан Чечулин
Редакторы
Антон Логвинов, Семен Чечулин
Дизайнер интерфейса
Илья Галиев

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «ТЕХНОМИР»
Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «ИГРОМЕДИА»
ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Тел./факс (095) 730-4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International Dep.)
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе
Ярославна Михайлова (ya@igromedia.ru)
Екатерина Столповская (ametist@igromedia.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)
ОТДЕЛ МАРКЕТИНГА И PR
Тел./факс (095) 730-6694
Руководитель отдела
Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Менеджеры по маркетингу и PR
Илья Овчаренко (ovcharenko@igromania.ru)
Милан Вучичич (milan@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «АВИТОН-ПРЕСС»
sales@aviton-press.ru
Тел./факс (095) 912-4408, (095) 911-2977
Юлия Воробьева, Ирина Ефимова
Дмитрий Емельянов, Сергей Смакаев
Надежда Галиева, Дина Ситдикова

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Анастасия Муравьева, Давид Мурадян, Евгений Гудошников

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (095) 231-2365
Тел./факс 231-2364
e-mail журнала: MANIA@IGROMANIA.RU
сайт: WWW.IGROMANIA.RU

Журналу всегда требуются

талантливые авторы.

Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь на mania@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Цена свободная.
Отпечатано в УАВ «SPAUDOS KONTURAI» Ltd, Литва.
Печать компакт-дисков и DVD: «CD Art».
Упакован: ООО «Пак-Пресс».
тел.: (095) 976-1285 (склад), 8-916-241-5548

© «Игромания», 1998-2005.
Тираж 179,640.

Если у вас возникли какие-либо технические трудности с запуском игроманских CD или DVD, пожалуйста, обращайтесь к нам по e-mail mania@igromania.ru либо по телефонам редакции.



ОАО Агентство
"Роспечать"
Каталог Агентства
Роспечать

80288 Игромания
80289 Игромания + 2 CD
84193 Игромания + DVD



ООО "Агентство
"Книга-Сервис"
Объединенный каталог
"Пресса России"

38900 Игромания
29166 Игромания + 2 CD
11780 Игромания + DVD



ООО "Межрегиональное
Агентство Подписки"
Каталог "Почта России"

99128 Игромания
99129 Игромания + 2 CD
10860 Игромания + DVD



7 940* руб.

* рекомендованная цена в Москве

AVE

AVE выходит на НОВЫЙ уровень

представляем системы второго поколения!

AVE EC330 – это самая мелодичная и просто лучшая система фирмы.

Разработанная для воспроизведения серьезной музыки, **EC330** использует традиционные решения Hi-Fi: бумажные диффузоры, тканевый твитер и рекордно низкий в классе уровень нелинейных искажений.

Колонки звучат настолько правильно, что кому-то даже покажутся скучноватыми. Зато для ценителей серьезной музыки такие характеристики – то, что нужно!

Кроме того, способность **AVE EC330** воспроизводить очень низкий бас (30 Гц!) позволяет использовать эту систему в кино даже без сабвуфера

Эра DVD
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

«EC330 можно смело рукоплескать, причем стоя...»
«Выбор Редакции» - журнал «Эра DVD»

гарантия 2 года

выбор DVD-дисков этого месяца // рекомендации AVE

НОВЫЙ ФАНТАСТИЧЕСКО-ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЙ ФИЛЬМ ОТ РЕЖИССЕРА ФИЛЬМА «ДЕТИ ШПИОНОВ»

- Юных супергероев Шаркбоя и Лаву придумал Рэйсер Родригес - сын режиссера Роберта Родригеса. Восхитившись воображением сына, папа решил снять фильм об их приключениях!
- Участие малолетнего Рэйсера в создании фильма отмечено особо: в титрах он упомянут как автор всей этой истории.
- Кроме того, Рэйсер сыграл самого Шаркбоя - в эпизоде, где тому семь лет. А еще в фильме появляются в мини-ролях другие отпрыски режиссера, Ребел и Рокет Родригесы.
- Шаркбой виртуозно владеет боевыми единоборствами, но его подвиги не пришлось рисовать на компьютере: эту роль сыграл обладатель черного пояса и чемпионского титула среди юниоров, 13-летний каратэ-вундеркинд Тэйлор Лотнер.



- Дэвид Аркетт сыграл в этом кино папу Макса. По странному совпадению, здесь он впервые в карьере исполнил роль отца - спустя пару месяцев после того, как впервые стал отцом в реальной жизни.

- Девяносто процентов ленты снято на фоне зеленого экрана в небольшом техасском ангаре, поскольку львиную долю в кадре занимают не реальные интерьеры, а компьютерная графика.

- Хотя в создании сценария и визуального решения картины были наняты профессионалы, добрая половина всех дизайнов и приколов была придумана неугомонными сыновьями Родригеса.

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН	6-13
Новостной меридиан	6
Даты выхода игр	12
100 НОМЕРОВ «ИГРОМАНИИ»	14-19
«Игромания»: 100 шагов к успеху	14
Как создается «Игромания»	18
CD-МАНИЯ	20-32
Игровая зона • Веселости • Машина времени • Патчи • Демоблок	
Разделы на CD и DVD • Всякое разное	20
ВИДЕОМАНИЯ	34-35
Репортажи • Pre-портview • В разработке	34
ИЗ ПЕРВЫХ РУК	36-40
Heroes of Might and Magic V	36
R&S: В РАЗРАБОТКЕ	42-53
<i>В разработке: первый взгляд</i>	
Sensible Soccer • Distant Guns	42
Tony Hawk's American Wasteland • Until I'm Gone	43
Act of War: Expansion	44
Empire Earth II: The Art of Supremacy	44
Voodoo Nights	44
Дайверы: В поисках сокровищ	44
<i>В разработке: будем ждать?</i>	
Galactic Civilizations 2: Dread Lords	46
Lawmaker	50
Предтечи (Precursors)	52
R&S: ПРЯМАЯ РЕЧЬ	54-55
The Guild 2	54
В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ	56-59
Prey	56
R&S: ВЕРДИКТ	60-117
Рейтинговая система «R&S: Вердикт»	60
Legion Arena • SAS Anti-Terror Force	62
Холодное небо Заполярья • Штырлиц: Открытие Америки	64
Codename: Panzers, Phaze Two • Jets'n'Guns	
The Fall: Последние дни мира • Tony Hawk's Underground 2	65
<i>Вердикт: дождались!</i>	
The Movies	64
Call of Duty 2	70
Gun	72
Peter Jackson's King Kong	74
Vietcong 2	76
Sniper Elite	78
Ultimate Spider-Man	80
Стальные монстры	82
Shattered Union	86
Diplomacy	88
Магия крови	90
Need for Speed: Most Wanted	92
X ³ : Reunion	94
Tiger Woods PGA Tour 06	98
The Matrix: Path of Neo	100
UFO: Aftershock	102
Star Wars: Battlefront 2	104
Land of the Dead: Road to Fiddler's Green	106
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegum	108
Worms 4: Mayhem	110
Cold War	112
Кофе-брейк: Перцы в офисе	114
Периметр: Завет императора	116
ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ	118-120
Отечественные локализации	118
Даты выхода локализаций и отечественных проектов	120
ИГРА МЕСЯЦА	122-124
Итоги голосования за период с января 2005 по октябрь 2006	122
Во что поиграть в этом месяце • Игровой тотализатор	123
«Игромания» рекомендует	124
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ	126-127
Круглые сутки «Игромания» отвечает на ваши вопросы по играм	126
GAME OVER?	128
Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад	128
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ	130-159
Железные новости	130
<i>События</i>	
Выставка «Киберискусство 2005»	132
<i>Тестирование</i>	
Обзор материнских плат под Socket 939	134
Тестирование звуковых карт серии Creative X-Fi	140
<i>Сделай сам</i>	
Делаем моддинг всего компьютера	142
<i>Антикварная лавка</i>	
История успеха компании Intel. Часть 1	146
<i>Железные новинки</i>	
Самое свежее железо отечественного рынка	148
<i>Цифровая жизнь</i>	
Последние новинки из мира цифровой техники	152
<i>Новая линейка</i>	
Новая линейка от Scythe	154
<i>Компьютер в сборке</i>	
Игровая станция «Экстрим-геймер XPower» от компании ULTRA Electronics	156
<i>Разумный компьютер</i>	
Разумный компьютер за разумные деньги	158
<i>Горячая линия: железо</i>	
«Железные» ответы на «железные» вопросы	160

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

25 to Life	12
Act of War: Direct Action	28
Advent Rising	120, 204
Age of Empires III	20, 22, 214
Age of Empires: Золотая коллекция	120
America's Army: Special Forces	200
Aquarica	10
Area 51	120
Arkanoid	128
Asheron's Call	202
Ashes: Two Worlds Collide	10
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegum	108
Awaken	9
Bad Day LA	12
Baldur's Gate	7, 207
Battlefield 2	24, 170, 174, 184-185, 200, 215
Battlefield 2: Special Forces	12, 120
Be on Soldier	13
Black & White 2	20, 22, 120, 215, 217
Command & Conquer	9
C&C: Generals	9
C&C: Generals — Zero Hour	9
C&C: Red Alert — Counterstrike	9
C&C: Red Alert — The Aftermath	9
C&C: Red Alert 2 — Yuri's Revenge	9
C&C: Red Alert 2	9
C&C: Red Alert	9
C&C: Renegade	9
C&C: The Covert Operations	9
C&C: Tiberian Sun — Firestorm	9
C&C: Tiberian Sun	9
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	35
Call of Duty	200
Call of Duty 2	20, 30, 70, 120, 214, 217
Civilization	190
Civilization IV	20, 28, 29, 214, 217
Cold War	112
Combat Mission Campaigns	12
Commandos: Strike Force	13
Counter-Strike	191, 204
Counter-Strike: Condition Zero	208
Counter-Strike: Source	10, 29, 210
Crazy Frog Racer	12
Crime Life: Gang Wars	12
Culpa Innata	10
Daemon Vector	9
Daemona: 308 смертей	32
Dark Age of Camelot	202
Dead or Alive Ultimate	210
Desperados 2: Cooper's Revenge	12
Diablo	13, 128
Diplomacy	88
DOOM 2	180
DOOM 3	25
Dreamfall: The Longest Journey	12
Driv3r	216
Dungeon Lords	120
Dungeon Siege 2	32, 215
Earth 2160	24
Empire Earth II	24, 30
Empire Earth II: The Art of Supremacy	12
Evolution GT	12
F.E.A.R.	215, 217
Fable: The Lost Chapters	32
Fahrenheit	215, 217
Fallout	207
Far Cry	27
FIFA 06	20, 23
FIFA 2005	210
FIFA Street 2	12
Final Fantasy	192
Full Spectrum Warrior	7
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	13
Galactic Civilizations 2: Dread Lords	46
Glacier	217
Goblins	128
Goblins	128
GT Legends	120, 217
GTA: San Andreas	22, 23, 184, 216, 217
Guild Wars	200
Gun	72, 120, 217
Half-Life	200
Half-Life 2	10, 24, 28, 200
Halo 2	210
Hard Truck Tycoon	120
Hearts of Iron 2	8
Hearts of Iron 2: Doomsday	8
Heavy Duty	120
Heroes of Might and Magic III	26
Heroes of Might and Magic IV	26
Heroes of Might and Magic V	12, 34, 36
Hitman: Blood Money	12
Jagged Alliance 3D	120
Jaws Unleashed	12
Jets'n'Guns	120
Joint Operations	30
Just Cause	12
King's Quest	128
Lada Racing Club	120
Land of the Dead:	
Road to Fiddler's Green	106, 214, 216
Lawmaker	50
Legion Arena	217
Leisure Suit Larry	128
Lock On: Ка-50 «Черная акула»	120
Lock On: Горячие скалы	30
London Racer: Police Madness	217
Mafia	27
Martine	10
Max Payne	128
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	21
Moto GP 3: Ultimate Racing Technology	120
Need for Speed Underground 2	210
Need for Speed: Most Wanted	31, 92
Neuro	120
Neuro Hunter	120
Neverwinter Nights	7, 32, 200
Operation Flashpoint	25
Painkiller	208
Paradise	12
ParaWorld	12
Pariah	217
Peter Jackson's King Kong	74
PlanetSide	204
Precursors	52, 120
Prey	56
Prince of Persia: Warrior Within	217
Pro Evolution Soccer 5	20, 23, 217
Project Entropia	200
PSI: Siberian Conflict	6
Psychonauts	120
Quake 4	20, 29, 30, 120, 208, 214, 215, 217

Quake III Arena	200, 208
Rage Rider	120
Raiders of the Lost Casino	9
Rat Hunter	120
Rise & Fall: Civilizations at War	10
Rise of Nations: Rise of Legends	12
Roll Call	10
RollerCoaster Tycoon 3: Wild!	217
S.M.E.R.S.H.	120
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	120
Scratches	31
Second Life	9
Serious Sam 2	217
Shattered Union	86, 120
Sinking Island	10
Sniper Elite	78
Space Quest	128
Star Wars Galaxies	200, 206
Star Wars: Battlefront	7, 28
Star Wars: Battlefront 2	104, 217
Star Wars: Empire at War	12
Star Wars: Knights of the Old Republic	7
Starcraft	13, 191
Starcraft: Brood War	208, 210
Stargate SG-1: The Alliance	12
Starship Troopers	217
Super Tetris	188-189
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate	12
Tabula Rasa	9, 12, 204
Tetris Gold	188-189
Tetris: The Soviet Challenge	188-189
Tetris: The Soviet Mind Game	188-189
The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe	12, 30
The Elder Scrolls III: Morrowind	21, 25
The Elder Scrolls IV: Oblivion	12
The Godfather	12
The Guild 2	54
The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar	202
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	27, 200
The Matrix Online	203
The Matrix: Path of Neo	100, 217
The Movies	29, 64, 120, 214, 217
The Settlers	
Наследие королей. Saga о туманах	120
The Sims 2	24
Tiger Woods PGA Tour 06	98
TOCA Race Driver 2006	12, 30
Tom Clancy's Splinter Cell 4	6, 12
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	12
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	12
Torino 2006	9, 10
TrackMania Sunrise Extreme	20
TrackMania Sunrise	23, 26
True Crime: New York City	12
UFO: Aftershock	102, 120
Ultimate Spider-Man	80
Unreal Tournament 2004	27, 200, 210
Vietcong 2	76, 215, 217
Warcraft III: Frozen Throne	210
Warcraft III: Reign of Chaos	25, 26, 28
Warfare	120
Warhammer 40 000: Dawn of War	28, 210
Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault	217
Warhammer: Mark of Chaos	9
Wolfenstein: Enemy Territory	200
World of Warcraft	202
Worms 4: Mayhem	110
X3: Reunion	94
Zero Tolerance	10
Zero Tolerance: City Under Fire	10
Адреналин. Экстрим-шоу	30
Альфа Антитеррор: Мужская работа	120
Армейский форсаж	120
Блицкриг 2	20, 22, 217
Бригада E5: Новый альянс	30, 32
В тылу врага	8, 24, 190
В тылу врага 2	120
В тылу врага. Диверсанты	32
Вангеры	191
Вечера на хуторе близ Диканьки	120
Вивисектор: Зверь внутри	215
Волкодав: месть Серого Пса	120
Восхождение на трон	120
Вторая Мировая	120
Дальнобойщики 3	120
Жмурки	10
Звездное наследие	120
Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения	
— Асы в небе — Перл-Харбор	26
Искусство ограбления	120
Комбат	35, 120
Корсары III	120
Космические рейнджеры 2: Доминаторы	30, 178
Кофе-брейк: Перцы в офисе	114
Лабиринт отражений	120
Ликвидатор	120
Магия крови	90, 120
Морской охотник	120
Не время для драконов	120
Новые похождения Штырлица	182
Ночной дозор	11, 30
Ночной Дозор Racing	120
Обитаемый остров: Землянин	120
Остров сокровищ	120
Периметр	180, 191
Периметр: Завет императора	116, 180
Пираты XXI века	120
Самогонки	180, 191
Санитары подземелий	120
Серп и молот	11
Стальные монстры	8, 82, 120
Танита, или Морское приключение	120
Трудно быть богом	120
Утопия-сити	120
Храбрые гномы: Крадущиеся тени	120
Мобильные игры	
Age of Empires II	218
Bomber Pilot	218
Midtown Madness 3	218
Pitfall Caves	219
Scarlotti's Mafia Wars 2	219
Голод	219
Внекомпьютерные игры	
AD&D 2nd Edition	221
Dungeons & Dragons	220
Magic: The Gathering	220, 221
Monsters Menace America	221
Берсерк	220, 221
Диктатор: Контроль	221
Небожители	220, 221

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ	162-169
Софт-экспресс	
Полезные новости	162
Практика	
Обзор программ для защиты личных данных	164
Софтверный набор	
Гвоздь набора • Свежати́на! • Программы-шпионы и антишпионы	168
ИГРОСТРОЙ	170-185
Вскрытие	
Battlefield 2. Часть 2	170
Мастерская	
Создание уровней для Battlefield 2	174
Nash Animation Master	176
Игровое редактирование	178
Самопал	
Игровая индустрия на рубеже	180
Горячая линия: игрострой	
Горячие ответы на любые игростроевские вопросы	184
SPECIAL	186-192
Специальный репортаж	
Американский видеоигровой телеканал G4	186
Двухрублевая опера	188
Форум разработчиков	
Национальные особенности	190
ИНТЕРНЕТ	194-207
Новости интернета	194
Занимательная вирусология	196
Интересное в Сети	198
Интернет: игра в онлайн	
Новости онлайн-игр	200
Ждем: The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar	202
Ждем: Tabula Rasa	204
Отыгрыш роли в MMORPG	206
КИБЕРСПОРТ	208-210
Вести с полей	206
Итоги WCG 2005: репортаж из Сингапура	210
КОДЕКС	214-217
Стандартные коды	214
Пасхалки	215
Читательские пасхалки и хинты	216
МОБИЛЬНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ	218-219
Мобильные новости • Мобильные игры	218
ВНЕ КОМПЬЮТЕРА	220-221
Новости внекомпьютерных игр	220
Обзор игры «Диктатор: Контроль»	221
ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»	222-227
Шоу-программа «Старпом и Светлана»	222
ЮМОР	228, 231-232
Рассказ «Пирамида Хеопса: как это было на самом деле»	228
КАЛЕНДАРЬ	229-230
Star Wars: Battlefront 2	229
Need for Speed: Most Wanted	230
МОЗГОВОЙ ШТУРМ	234-238
Конкурс «100 номеров»	234
Тест №65. Кинг Понг	236
Скринтурс №1. Январь • Фотографическая память №1. Январь	
Подведение итогов за №11/2005	237
Правила участия в конкурсах	238
МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»	
Календарь «100 номеров «Игромании»	
Корсары III	
НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»	
Юбилейный комплект наклеек	
РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»	
Обложка:	
USN Computers	2-я обложка
Dina Victoria	3-я обложка
1C	4-я обложка
В номере:	
13Рентген	17
1C	49, 97, 103, 107, 111, 115, 129, 167, 177, 179, 193
ASRock	1
ASUS	3
AVE	33
Braun Cruzer	139
Desten Computers	145
Foxconn	155
Kraftway	239
Mail.ru	209
Nescafe-IMAX	209
Nikita	233
Nival Interactive	61
o2tv	240
Oklick	137
Razer	135
Zboard	133
Zenon N.S.P.	201
Акелла	7, 9, 11, 13, 41, 43, 45
Бука	69, 85, 101, 109, 119, 173
Издательство «ЭКСМО»	27
Информ-Мобил	213
Мир Фэнтези	63, 227
Новый Диск	117, 163
Руссобит-М	105, 113, 125, 183
ТехноМир	29, 36, 225
Ф-Центр	157
Элвис-Телеком	195





НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ | СЛУХИ | РОССИЯ И СИГ |
ИНТЕРЕСНОСТИ | ИНДУСТРИЯ | КИНО

Ведущий рубрики: Андрей Александров

Литовская Сибирь

АНОНСЫ

Открытие года! В Литве тоже есть жизнь... простите, разработчики компьютерных игр! И создают они вовсе не экшен про то, как скромный каунасский юноша во главе отряда американских спецназовцев освобождает свою маленькую и гордую родину от русско-аргентинских захватчиков (мы, конечно, понимаем, что так же глупо пошутит каждое первое игровое издание, но, извините, сдержаться не можем). В недрах компании **Wireframe Dreams** куется удивительнейшая стратегия в реальном времени, да еще и с ролевыми элементами — **PSI: Syberian Conflict**. Наберитесь терпения — сюжет этой игры заслуживает самого пристального вашего внимания.

Итак, в 1908 году на Сибирь с неба сваливается Тунгусский метеорит. Сенсационные заголовки в газетах, крики о наступающем конце света, паника... Впрочем, уже через несколько недель о происшествии забывают. А зря, ведь «метеорит» был инопланетным космическим кораблем, который потерпел крушение. Проходит полвека, и нерасторопные пришельцы посылают на Землю спасательную экспедицию. Высадившись в Сибири, эти «чип-энд-дейлы» миглом начинают прописывать плюх местно-

му населению: то ли со скуки, то ли для профилактики, то ли еще по какому инопланетному закону. Но не тут-то было: на пути у наглецов встает бравая Красная армия, бойцы которой смело вступают в бой с межгалактическими интервентами. Ну и без игрока тоже не обходится: хочешь — сражайся за наших, хочешь — бери под свой контроль ненавистных зеленых человечков.

Каждая сторона, разумеется, обладает своими уникальными возможностями: Красная армия, она и в Сибири остается красной, а вот инопланетяне наверняка порадуют нас всяким лазерами-мазерами-звездолетами. Также стоит отметить, что разработчики в первую очередь делают ставку на боевую составляющую игры — заставляя игрока заниматься строительством никто не собирается. Не забыты и модные нынче герои, которые в процессе прохождения кампании будут набирать опыт.

Кстати, судя по тому, что в Сети выложена игральная демоверсия игры, **PSI: Syberian Conflict** разрабатывается уже не первый год, так что релиз, скорее всего, не за горами. Впрочем, точную его дату пока еще никто не разглашает. ▶



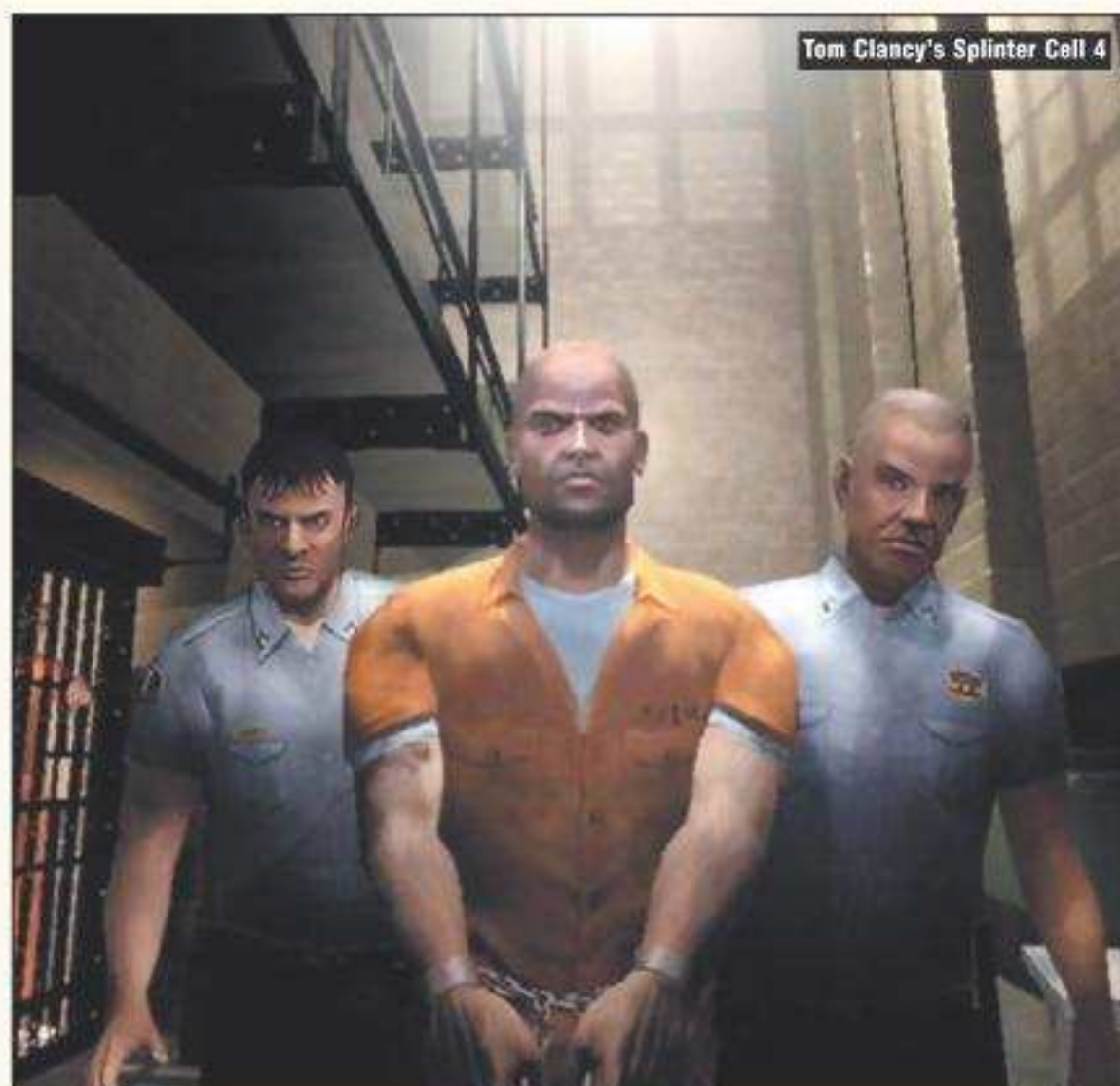
НИИ ЧАВО им. «Акеллы»

АНОНСЫ

А в компании «Акелла» понедельник теперь начинается в субботу. И продолжается в воскресенье. Еще бы, ведь «волки» занимаются разработкой квеста по одной из самых легендарнейших повестей **Аркадия и Бориса Стругацких**. И называется он... правильно, «Понедельник начинается в субботу». К сожалению, подробностей о проекте пока нет — известно только, что квест будет рисованным. Но как только мы узнаем что-нибудь интересное, расскажем и вам. ▶

Шпиона довели до ручки

ИНТЕРЕСНОСТИ



Он долгие годы бил врагов демократии в самых дальних уголках нашей планеты, начиная с Грузии и заканчивая Кореей. Вел он войну и на другом фронте, раз в год исправно доказывая игрокам, что название лучшего stealth action'a в мире должно начинаться со словосочетания **Tom Clancy's Splinter Cell**. Он, если кто еще не догадался, — Сэм Фишер, самый харизматичный трехглазый спецгент в мире.

Однако даже у матерых шпионов есть свой запас прочности. Устал, сорвался, не выдержал. Постоянная война за свободу, ежегодные выходы на игровой подиум, поклонники, наконец. Именно последние, кстати, не так давно раскопали информацию о том, что с нашим героем творится неладное. Началось все с трех вырезок из газет и журналов, а также нескольких скриншотов, которые появились на официальном сайте **Tom Clancy's Splinter Cell 4**. Вот рассказ о том, как Сара Фишер, дочь главгероя, гибнет в автокатастрофе. А вот уже про самого Сэма, вернее, про то, что его уволили из Агентства националь-

ной безопасности. На скриншотах же вместо увещанного гаджетами лихого оперативника мы видим какого-то лысого мужика в нелепой желтой форме. И лицо у него такое знакомое...

Разумеется, этих сведений фанатам показалось мало. Следуя заветам дедушки Фишера, один из самых рьяных игроков прорвался в недра сайта и выудил оттуда еще несколько изображений. И, надо сказать, они оказались настоящей бомбой! Вот сведения о том, что Сэм разыскивается за грабежи банков. Вот информация, что он, совершая свои злодеяния, не чурается использовать мирных людей в качестве живого щита. Вот, наконец, новость, что взбесившийся спецгент арестован.

Что же будет дальше, друзья? До середины 2006 года — даты, на которую назначен выход игры, — мы вряд ли узнаем все подробности. Возможно, в **Ubisoft** решили резко сменить курс, превратив Сэма из старости лет в отпетого злодея. А может, это часть хитрой спецоперации по внедрению агента в могущественную группировку? Будем ждать ответа. ▶

СРОЧНО В НОМЕР

BioWare и Pandemic едины!

Если хочешь быть здоров — разрастайся! И тогда очередное пухлое издательство, которое собралось тебя сожрать, подавится, обидится и уйдет с пустыми руками. Ведь ты теперь и сам большой, сам кого угодно заглотишь можешь.

Такой вот интересной (и во многом правильной) логикой, наверное, руководствовались биг-боссы компаний **BioWare Corporation** и **Pandemic Studios**, принимая решение об объединении в холдинг. Ну а для того, чтобы «получилось совсем наверняка», в союзники призвали венчурную компанию **Elevation Partners**, которая давно уже хочет сунуть свой нос в разработку компьютерных игр — вспомним хотя бы недавнюю попытку купить британское издательство **Eidos Interactive**. «Элевейшен», кстати, пришла не налегке: в развитие холдинга она собирается вложить три сотни миллионов долларов плюс **Джона Ричителло**, экс-директора **Electronic Arts**. Последнюю «инвестицию» вообще трудно оценить — ведь известно, что человек стоит дороже любых денег.

В итоге на свет родился «монстр», получивший незамысловатое название **BioWare/Pandemic Studios**. Возглавлять

его будет вышеупомянутый Джон Ричителло, а в штат войдет четыре сотни человек, которые рассредоточатся по трем офисам-щупальцам: в Лос-Анджелесе (США), Эдмонтоне (Канада) и Брисбене (Австралия).

Отметим, что у BioWare/Pandemic Studios есть все шансы найти себе теплое и уютное местечко в компьютерно-игровой индустрии. Ведь в активе компаний немало успешных проектов (BioWare порадовала нас **Baldur's Gate**, **Neverwinter Nights** и **Star Wars: Knights of the Old Republic**, а сотрудники Pandemic Studios ответственные за **Star Wars: Battlefront** и **Full Spectrum Warrior**), огромный опыт, профессиональные сотрудники, а теперь еще и три сотни миллионов да Ричителло впридачу! С таким «приданым» не грех и лидеров рынка подвинуть. Тем более первый звоночек уже прозвучал — компания заявила, что планирует ослабить контакты с издателями и принимать решения о разработке новых игр самостоятельно.

P.S. А в Сети уже появились слухи о том, что Elevation Partners, возможно, купит детище легендарного Питера Молинье — **Lionhead Studios**. Правильно! И их в топку... простите, в холдинг! ▶

«Игровой кинотеатр» от Philips

ИНТЕРЕСНОСТИ

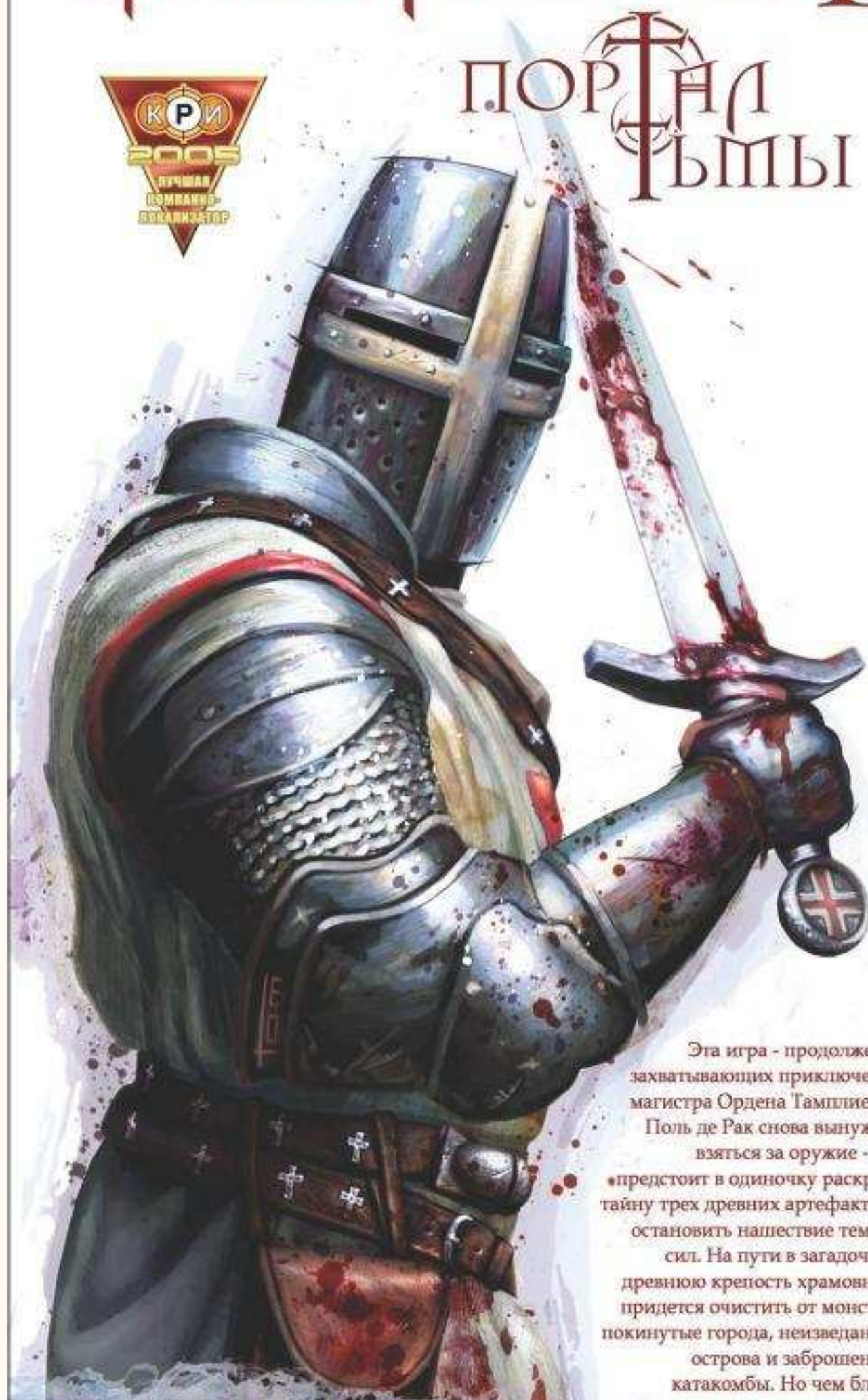
Вы считаете, что монитор, мышка с клавиатурой и пять колонок — набор, недостаточный для настоящего геймера? Что ж, вам стоит дождаться середины следующего года — именно тогда в продаже появится специальный комплект **amBX** от компании Philips. Чем-то **amBX** напоминает домашние кинотеатры: в него входят разнообразные устройства, призванные усилить впечатления от компьютерных игр. Речь идет, например, о специальных лампах, которые будут менять уровень света в помещении: зашли в темную комнату — и вокруг вас темно, оказались в светлой — и сразу стало ярче. Разрабатывается и специальная акустическая система, оптимизированная для игр. Наконец, третья фишка **amBX** — это нечто вроде кондиционера, который регулирует температуру и даже может создать некое подобие ветра, обдувающего игрока.

К сожалению, на этом сведения о модной разработке от Philips заканчиваются. Редакция «Игромании», например, не в курсе о том, каким образом **amBX** планируется «подружить» с играми: с помощью специальных драйверов, патчей и т. п. Неизвестен и список проектов, которые будут поддерживать этот «игровой кинотеатр». Ну и, к сожалению, мы не знаем о том, каких высот достигла фантазия разработчиков и будут ли в **amBX** входить устройства, отрубающие игрокам руки, ломающие кости, наносящие колотые и резаные раны и т. д. ▶



KNIGHTS OF THE TEMPLE 2 ТАМПЛИЕРЫ II

ПОРТАЛ
ТЬМЫ



Эта игра — продолжение захватывающих приключений магистра Ордена Тамплиеров! Поль де Рак снова вынужден взяться за оружие — ему предстоит в одиночку раскрыть тайну трех древних артефактов и остановить нашествие темных сил. На пути в загадочную древнюю крепость храмовнику придется очистить от монстров покинутые города, неизведанные острова и заброшенные катакомбы. Но чем ближе разгадка, тем явственнее Поль опущает, что расплачиваться за нее придется болью, кровью и... возможно, собственной душой.

PLAYLOGIC CAULDRON
game publisher & developer

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Нелинейный игровой процесс, несколько вариантов концовок;
- Разветвленная система диалогов для общения с NPC;
- 18 побочных квестов, открывающих новые области и предметы;
- Система умений и способностей, позволяющая Вам развивать персонажа по своему вкусу;
- Режим сетевой многопользовательской игры.

www.akella.com



М.Видео
Розничная продажа в магазинах
фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella"
© 2005 "PlayLogic"
© 2005 "Cauldron"
Все права защищены
Нелегальное копирование преследуется
игрой с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua





Все на разведку!

АНОНСЫ

Альтернативная история нашего с вами прошлого, похоже, не дает спать спокойно многим разработчикам компьютерных игр. Это ведь так здорово — сотворить из небытия русско-монгольскую империю и натравить ее на бедных немцев. Или просто взять и дать игрокам переделать тот кусочек истории, который начался после Второй мировой и закончился в 1953 году. Именно последнее собираются сделать шведы из **Paradox Entertainment**, которые разрабатывают глобальную стратегию **Hearts of Iron 2: Doomsday**. Среди геймеров ведь наверняка найдется немало лихих полководцев, которые, возглавив одну из держав, сотрут мир в радиоактивный порошок. Ну а чтобы порошок получался помельче и пораднорактивнее, виртуальным злодеям, разумеется, решено дать немало новых возможностей, которых так недоставало игрокам в оригинальной **Hearts of Iron 2** («День победы 2»). Например, разведывательные службы. Или ядерное оружие. Что, последнее предложение вызвало у вас особенный интерес? Ну, начинайте готовиться — «бахнуть» мы сможем уже в апреле 2006 года, когда игра появится в продаже. ▶



Билль имени Зиммермана

ГЕРОЙ МЕСЯЦА



Эрик Зиммерман: «А еще каждому разработчику за счет издателя следует покупать дом на Канарах».

«Героем месяца» мы в этот раз объявляем **Эрика Зиммермана**. Именно он своим смелым поступком поставил разработчиков компьютерных игр в один ряд с неграми и лицами нетрадиционной сексуальной ориентации. Дело в том, что не так давно Эрик, который, кстати, сам является гейм-дизайнером (в списке его проектов фигурируют мало кому известные названия **Organism**, **Manifesto** и т. д.), опубликовал в Сети «Билль о правах разработчика игр». Достаточно прочитать его один раз, чтобы понять: если этот замечательный документ когда-нибудь будет принят, то создавать игры захотят даже негры нетрадиционной сексуальной ориентации — настолько там шоколадно все написано.

Возьмем, например, первый из тринадцати пунктов. Он гласит о том, что любой девелопер обладает правом владеть тем, что он создал. То есть конфликты между издателем и разработчиком должны практически всегда решаться в пользу послед-

него. Четвертым пунктом идет право менять публшера при начале каждого нового проекта. Это автоматически ставит крест на очень популярных договорах, которые обязывают разработчика сделать сразу несколько игр для своего «хозяина». Восьмой пункт дает девелоперам право принимать решения о продажах и лицензировании продукции. Девятый... ну, в общем, вы уже увидели на горизонте рай, не так ли? А ведь мы еще не говорили о тринадцатом пункте, который заявляет, что «в творческих спорах, касающихся концепции игры, всегда прав разработчик». Осталось еще, как в анекдоте, добавить четырнадцатый пункт: «если разработчик не прав, см. пункт 13».

В тот момент, когда вы будете читать эти строки, вокруг «Билля о правах разработчика игр» наверняка разгорится нешуточная дискуссия. Ну а Эрик Зиммерман, конечно же, потонет в лучах славы — он ведь очень хитрый, наш «герой месяца». ▶

Очередное несчастливое завтра

АНОНСЫ

Итак, представьте себе следующую ситуацию. Будущее. Обитатели планеты Земля наконец-то воплотили в реальность свою главную мечту — учинили парочку экологических катастроф, после чего для полного счастья организовали масштабную мировую войну. В битве не на жизнь, а на смерть сошлись остатки армии США, которые опираются на партизанскую (!) тактику, и войска могучей корпорации **Ascension Industries**, вооруженные по самому последнему слову техники. Плюс на запах жареного пожаловали воинственные инопланетяне, желающие превратить бедную планету в очередной сырьевой придаток, — эти ребята предпочитают биоинженерию, создавая мощных и опасных мутантов.

Ну а теперь вопрос: в каком году сие случится? Ответ лучше всего знают компании **Codemasters** и **KDV Games**, недавно анонсировавшие стратегию **Maelstorm**. Итак, начнутся вышеописанные события, на которых, собственно, и основан сюжет игры, в 2040 году. Помимо интересной завязки **Maelstorm** может похвастаться графическим движком **Vista Engine**, поддерживающим терраформинг, динамическую воду (если рядом с каким-нибудь озером появится воронка, то жидкость перетечет в нее — скорее всего, эта фишка будет использоваться для создания хитрых преград), трансформацию юнитов и многое другое. Кроме того, разработчики обещают нам экшен-вставки — подробности о них, правда, пока не разглашаются. Впрочем, уже есть слухи,

что речь, скорее всего, идет об управлении одним из юнитов на поле боя — прямо как во «В тылу врага» или, например, отре-

цензированных в этом номере «Стальных монстрах». Узнать, правда это или нет, мы сможем уже в конце 2006 года. ▶



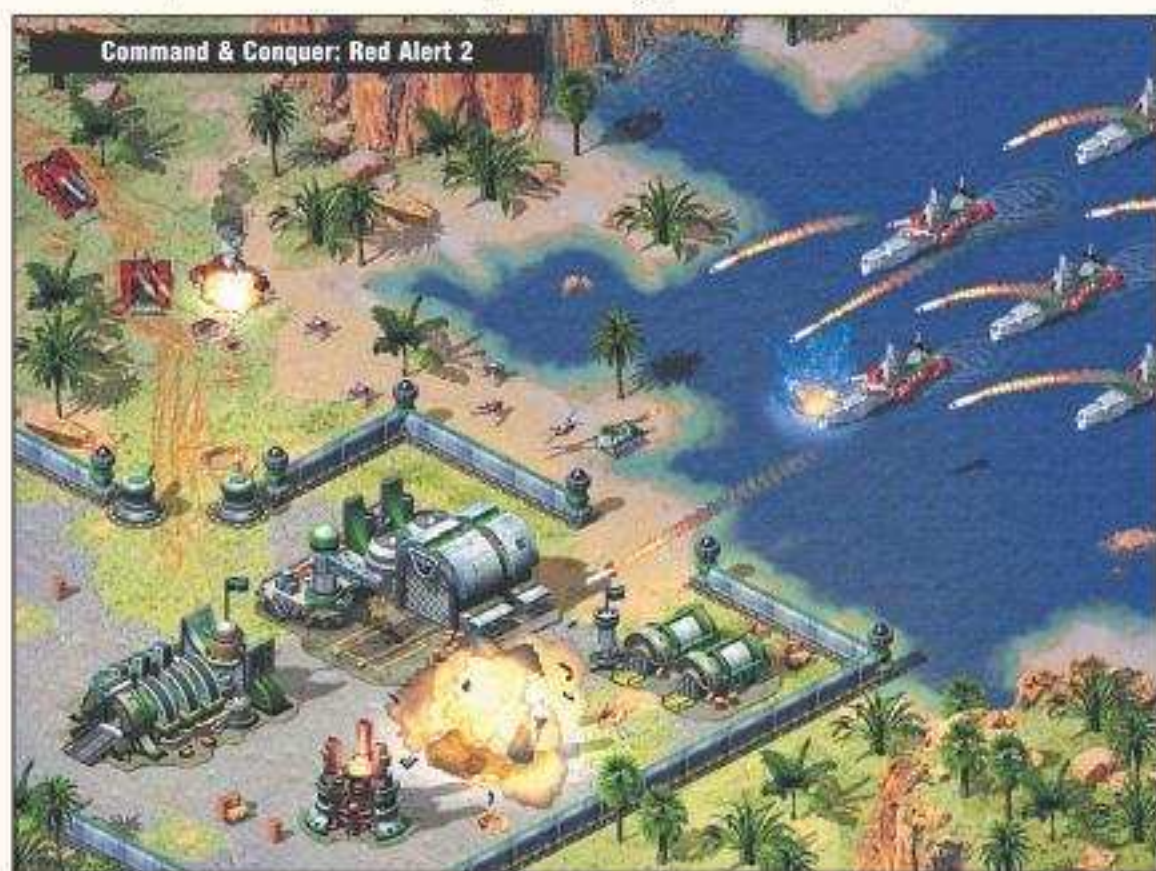
Command & Conquer — десять лет!

ИНТЕРЕСНОСТИ

А в курсе ли вы, дорогие друзья, что в августе 2005 года легендарной стратегической серии **Command & Conquer** исполнилось десять лет?! День рождения этот, разумеется, не мог обойтись без подарков. Главный из них — роскошный сборник, в который вошли почти все C&C-игры, известные истории: **Command & Conquer**, **Command & Conquer: The Covert Operations**, **Command & Conquer: Red Alert**, **Command & Conquer: Red Alert — Counterstrike**, **Command & Conquer: Red Alert — The Aftermath**, **Command & Conquer: Tiberian Sun**, **Command & Conquer: Tiberian Sun — Firestorm**, **Command & Conquer:**

Red Alert 2, **Command & Conquer: Red Alert 2 — Yuri's Revenge**, **Command & Conquer: Renegade**, **Command & Conquer: Generals**, **Command & Conquer: Generals — Zero Hour**. Ну а в качестве гарнира прилагается DVD-диск с самыми разными дополнительными материалами. Так что количество фанатов, готовых отдать за столь шикарную подборку четыре десятка долларов, думаем, будет огромное, тем более все «старые» игры серии, которые войдут в нее, с любовью адаптированы под Windows XP.

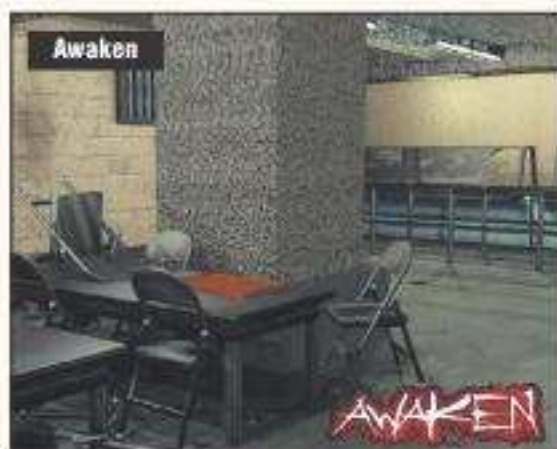
Очень показательным выглядит и название этого комплекта — **Command & Conquer: The First Decade**. Раз есть «first», значит, будет и «second», не так ли? ▶



С добрым, блин, утром!

АНОНСЫ

Представьте себе следующую картину. Утро, вы просыпаетесь в грязной и неуютной тюрьме (хотя помните, что ложились спать дома), а рядом с вами — еще шестеро таких же бедолаг. Что случилось? Беда и несчастье, говорите? Нет, неправильно — просто вы стали Уильямом Тейном, главным героем приключения **Awaken**, которую разрабатывает компания **Unimatrix Productions**. Совсем скоро с вашей помощью Уилл освободится из застенков и отправится выяснять, какой же нахал сотворил с ним это злодея-



ние. На пути к ответу, конечно же, будет множество головоломок, очень неплохая графика и, разумеется, особо опасный маньяк, которым окажется один из «сокамерников» нашего героя. ▶

ИГРОВОЙ КАЛЕЙДОСКОП

Что у нас там в этот раз в «Игровом калейдоскопе»? Ага, новые скриншоты из шести интереснейших игр: **Daemon Vector**, **Raiders of the Lost**

Casino, **Second Life**, **Tabula Rasa**, **Torino 2006**, **Warhammer: Mark of Chaos**. В общем, бегом на наш орденосный диск — смотреть! ▶

Акелла

ONI MU SHI NA

Путь самурая

САРСОМ

Феодалная Япония, XVI век. Не зная пределов жадности даймё — японские князья — ведут кровопролитные войны за обладание землей. Апофеозом противостояния становится похищение принцессы Юки. Найти и спасти девушку решается только бесстрашный самурай Саманосуэ Азати. О его безрассудной отваге сложат легенды.

Легионы нечисти, армии демонов будут противостоять великому воину. Выстоять в беспощадной битве и завершить благородную миссию — священный долг героя.

Захватывающие сражения с использованием легендарного оружия самураев;

Десятки смертоносных ударов и их комбинаций;

Оригинальные мини-игры и головоломки, добавляющие разнообразия в игровой процесс;

Уникальная система получения опыта и прокачки умений;

Красочные локации и замечательное звуковое оформление, полностью передающие дух Средневековой Японии.

www.akella.com

M.Video

© 2005 "Akella"
© 2004 "Sarcosm"
Все права защищены.
Нелегальное копирование преследуется
игрой с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



Одной строкой...

Основанная **Бенуа Сокалем** компания **White Bird Productions** ведет работы аж над тремя новыми проектами: трехмерной адвенчурой **Aquarica**, интерактивным детективом **Sinking Island** и детской игрой **Martine**.

Согласно прогнозам компании **Wedbush Morgan Securities**, рынок компьютерных игр в 2005 году сократится на два процента.

Компания **Rockstar Games** открывает очередную, уже седьмую по счету, студию — на этот раз в Лондоне.

Певица **Глюк'оза** подарит свой голос главной героине серии игр «**Нэнси Дрю**», которые издает компания «**Новый Диск**».

Компания «**Бука**» приобрела права на издание в России локализованных версий **Half-Life 2** и **Counter-Strike: Source**.

Официальной игрой двадцатых зимних Олимпийских игр стал проект **Torino 2006** от компании **2K Sports** — в нем игрок сможет посоревноваться аж в восьми спортивных дисциплинах.

Обладателями известной игровой премии **Walk of Game'2006** стали **Джон Кармак** и **Сид Мейер**.

Майкл Пол (бывший вице-президент **Vivendi Universal**), **Рик Джиолито** (один из создателей **Medal of Honor**) и **Марк Скаггс** («отец» большинства стратегических хитов **Westwood**) основали новую игровую компанию, которая называется **Trilogy Studios**.

Издательство **1C** и компания **Gaijin Entertainment** анонсировали «**Жмурки**» — аркаду по мотивам одноименной криминальной комедии.

Несколько выходцев из студии **Blizzard North** основали новую игровую компанию — **Hyboreal Studios**.

Доходы компании **Konami** за первую половину 2005 финансового года превысили один миллиард долларов.

Закрывается компания **Stainless Steel Studios**, которая занималась разработкой стратегии **Rise & Fall: Civilizations at War**. Судьба проекта пока неизвестна.

Когда Таркан станет совсем старым...

Эпохальное событие! На наш насковозь американо-, японо- и европеизированный рынок компьютерных игр выходят разработчики из далекой Турции — компания **Momentum AS** со своей адвенчу-



рой **Culpa Innata**. В этой игре все как «у больших»: 2047 год, на планете торжествует утопия, люди ни в чем не нуждаются и знают себе живут-поживают в роскошных мегаполисах, где нет ни болезней, ни нищеты, ни преступности. В роли «козы отпущения», разумеется, выступает Россия, которая к тому времени превратилась в один из «неподконтрольных штатов» Мирового союза. Именно здесь — вы

не поверите! — происходит аж целое убийство. А затем — еще и «несчастный случай», в котором погибает известный профессор. И вот на помощь уже спешит **Феникс Уоллес**, главная героиня игры и по совместительству офицер полиции будущего. Ведя расследование, она, разумеется, окажется втянутой в череду загадочных событий и в конце, мы надеемся, поймет: Россия здесь ни при чем. ►

АНОНСЫ

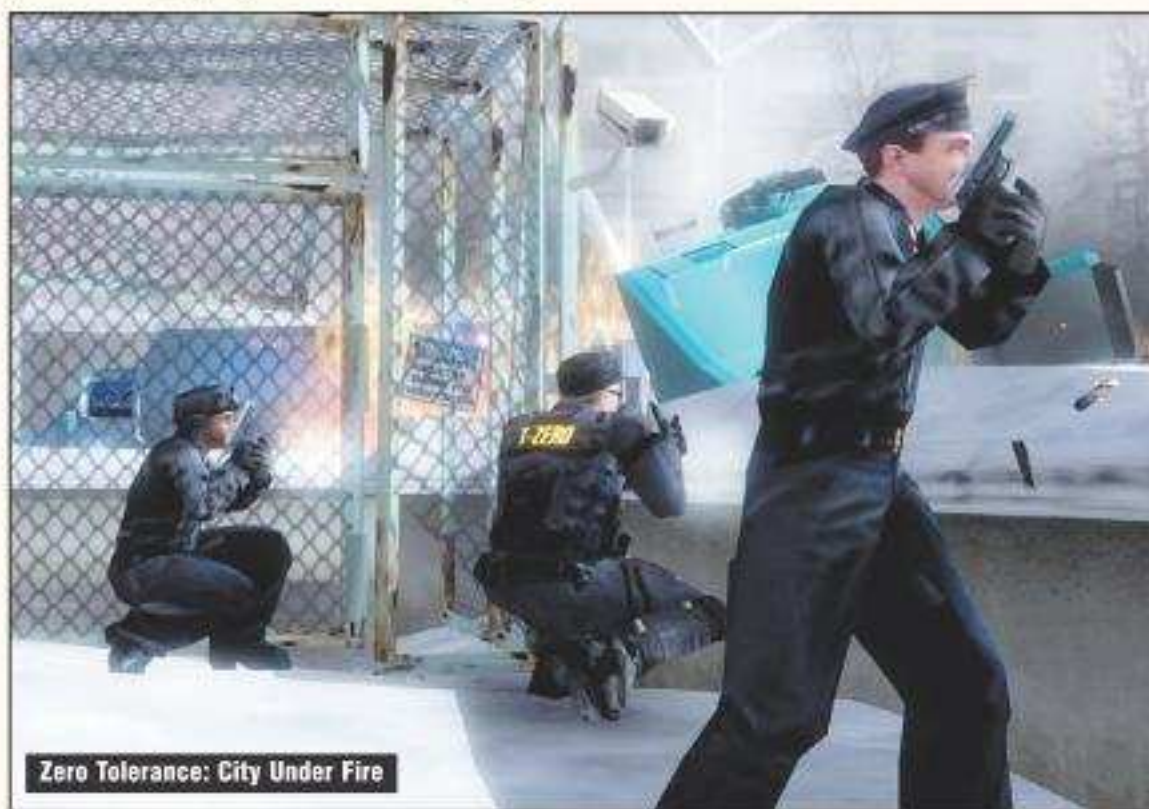
Как вы яхту назовете...

Бороться с организованной преступностью на Западе в последнее время стало очень сложно. Пригрозил злодею пистолетом, сделав при этом «неправильное» выражение лица? Изволь сам отправляться в тюрьму. В подобных условиях особо эффективным становится уничтожение бандитов без суда и следствия: отбираем самых опытных полицейских в специальный отряд T-Zero и отправляем его сокращать поголовье организованной и не очень преступности. Одним из подобных «охотников» является **Ник Мейсон**, главный герой экшена, который называется... а вот с названием у нас, если честно, беда. Давным-давно в самых первых новостных заметках фигурировало словосочетание **Roll Call**. Потом в **Eidos Interactive**, официальном издателе игры, решили сменить имя на **Zero Tolerance: City Under Fire**. И все было хорошо, и все были довольны. За исключением одного человека, имя которому **Рендел Рейс**.

Дело в том, что в 90-х годах прошлого века на главном друге каждого российского школьника — консоли **Sega**

Megadrive — вышел экшен **Zero Tolerance**, разработанный компанией **Technopor**, директором которой как раз и был **Рендел**. И, разумеется, «технопопы» очень недовольны, что **Eidos** решили использовать их торговую марку. Ситуацию усугубляет еще и то, что **Рендел** обладает юридическим образованием и является сотрудником сайта **Game Law (www.gamelaw.org)**, который, как можно понять из названия, посвящен самым разнообразным конфликтам в игровой индустрии. Поэтому пер-

вые попытки **Eidos** отбрыкнуть, заявив, что существует всего одна торговая марка **Zero Tolerance** и принадлежит она британскому издательству, провалились — быстро выяснилось, что марок на самом деле две. Кроме того, **Рендел** даже пригрозил судебным разбирательством сотрудникам «**Эйдоса**», если те будут упорствовать. Поэтому вполне возможно, что в самое ближайшее время мы увидим **Zero Tolerance: City Under Fire** уже под совсем другим «погоняловом». ►



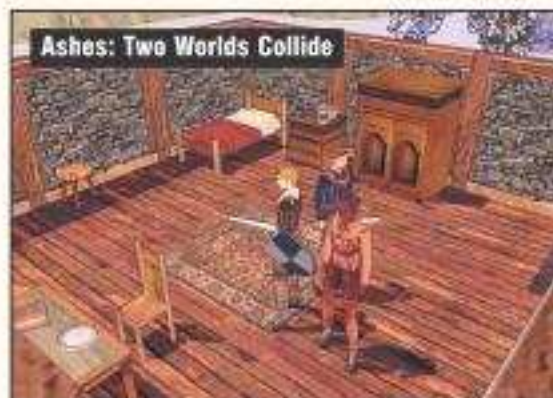
Когда маги ссорятся

Существует в игровой индустрии маленькая (всего два человека) команда разработчиков, у которой даже нет имени. Как так? Ну, все очень просто — эти граждане наворотили в своей RPG **Ashes: Two Worlds Collide** та-а-акого, что самое время начать изучать азы конспирации. А то вдруг обитатели игрового мира материализуются и начнут мстить разработчикам за все напасти, которые свалились на их головы.

Итак, давайте входить в курс дела. Началось все, разумеется, с огромной войны, после которой

выжили всего лишь три фракции: атеисты, теократы и просто припешники Зла. Впрочем, если вы думаете, что эти непохожие друг на друга стороны вновь сошлись на поле боя, то очень сильно ошибаетесь: между ними как раз установился хрупкий мир. Зато представители четырех магических школ и одной воровской гильдии веселятся как могут, постоянно пытаясь вставить конкурентам палки в колеса и шило еще в одно место. Игроку же предстоит не только выжить во всем этом кошмаре, но еще и по возможности ознакомиться с кучей фишек, к кото-

рым разработчики относят отличный нелинейный сюжет, «живой» мир, продвинутую пошаговую боевую систему, мультиязычную графику и многое, многое другое. Насколько «съедобным» будет этот винегрет, узнаем в 2007 году, когда игра появится на прилавках. ►



АНОНСЫ

Второй слой сумрака

ИНТЕРЕСНОСТИ



Ночной дозор

Вот ведь непруха — нам снова предстоит заступить в ночной дозор. А там — оборотни, вампиры, колдуны, да еще и целый Леонид «Не ежика пронесло» Каганов со своими шуточками. И вся эта компания — в разы злее, чем в прошлый раз.

Почему мы так считаем? Ну, потому, что компании «Новый Диск» и Nival Interactive в самом что ни на есть официальном пресс-релизе заявили, что в начале 2006 года выпустят специальное переработанное издание своей игры «Ночной дозор». Для работы над ним приглашен Александр «Novik» Москалец — один из создателей замечательной пошаговой тактики «Серп и молот».

Никаких радикальных переделок в концепцию игры внесено, конечно же, не будет — сюжет остался прежним. А вот детали значительно изменятся. Во-первых, в новом воплощении «Ночного дозора» заплани-

ровано аж три уровня сложности — от «нормального», на котором игра будет похожа на оригинальную версию, и до «невозможного», играть на котором смогут только самые рьяные фанаты. Во-вторых, изменился баланс — характеристики и возможности персонажей заметно переработаны, что должно сделать боевую систему более глубокой и разнообразной. Ну и, наконец, в-третьих, появится множество мелких, но приятных деталей. Так, на одной из карт по улице будут проезжать автомобили — причем персонаж может попасть под колеса одного из них и погибнуть.

Маловато будет, говорите? Что ж, тогда вам, наверное, стоит сделать свой собственный «Ночной дозор», вооружившись редактором карт. Где его взять? Ну как где — все там же, на диске со специальным и переработанным. ▀

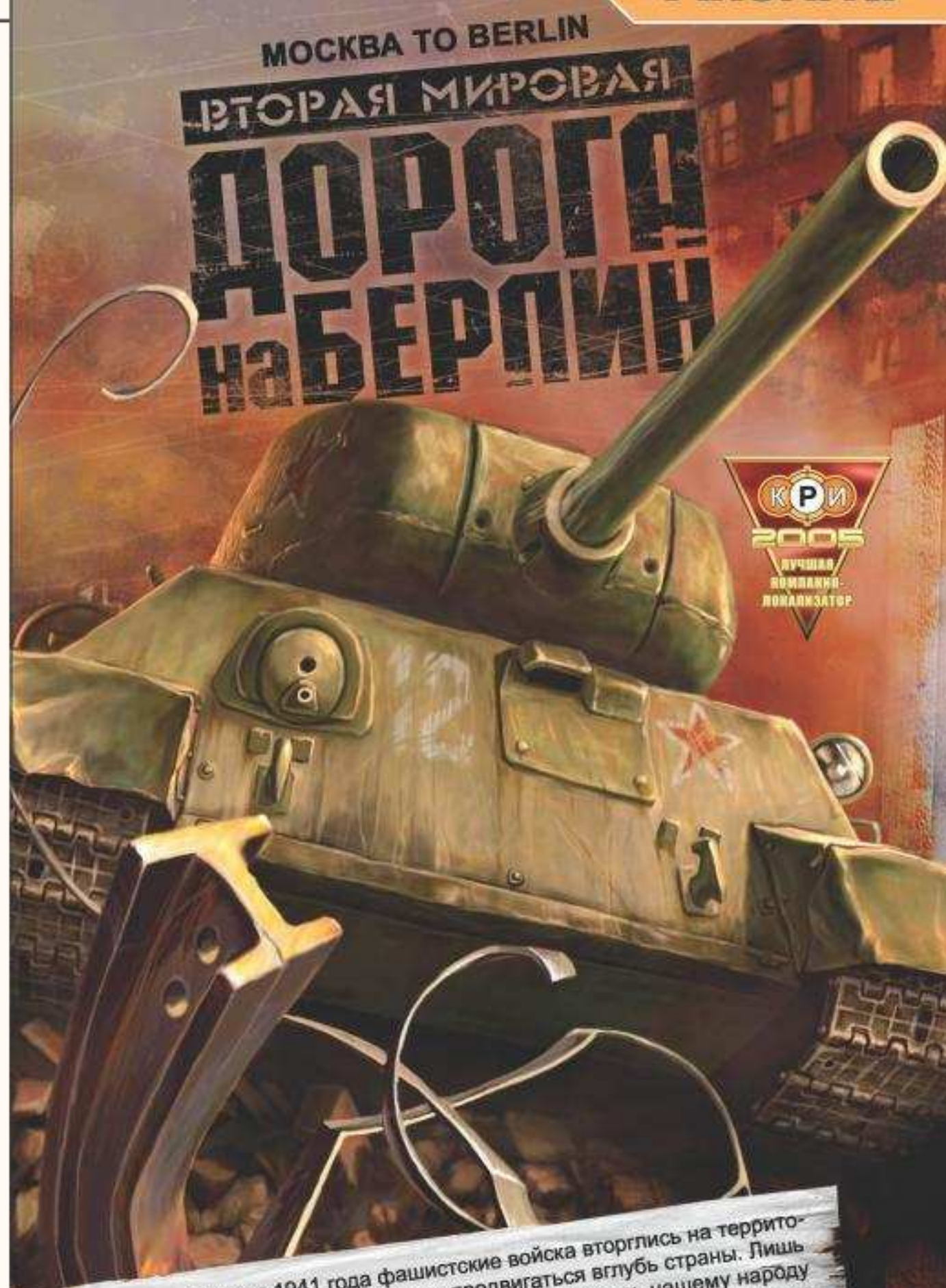
Ubisoft: из покупки — в покупателя

ИНДУСТРИЯ

Хвостик направо, хвостик налево. И еще раз направо! И еще раз налево! Ах, Уби Софт, ах, французская кокетка. Вроде как несколько месяцев назад согласилась принять ухаживания заморского ковбоя Электроника Арта и даже пообещала подумать о взаимовыгодном брачном союзе. И вот теперь — самый полный назад! Неожиданно для всех Ив Жильмо, папа нашей французской красавицы, заявил, что о покупке компании и речи не идет. Правда, тут же оговорился: если, конечно, будет сделано

очень заманчивое предложение, то мнение его может мигом измениться.

Ну а для того, чтобы ухажеры — и в первую очередь заносчивый Электроник — могли оценить объем «заманчивости» предложения, красавице Уби решили организовать показательную прогулку по магазинам. Там она собирается прикупить парочку игровых компаний, обороты которых составляют до сотни миллионов долларов. Надо же, понимаешь, приданое собирать. ▀



Ранним утром 22 июня 1941 года фашистские войска вторглись на территорию Советского Союза и начали быстро продвигаться вглубь страны. Лишь благодаря героическим усилиям и ценой огромных потерь нашему народу удалось одержать победу в этой войне. Теперь мы предлагаем совершить этот подвиг Вам!

Остановите немецкую армию, освободите захваченные неприятелем города и нанесите ответный удар! Примите непосредственное участие в наиболее значимых сражениях Великой Отечественной войны. Изобретайте эффективные стратегии и грамотно избирайте тактику боя, чтобы неизменно оказываться победителем. Войдите в Берлин и установите на рейхстаге красное Знамя Победы. Исход войны - в ваших руках!



ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

Реалистичные модели техники времен Второй Мировой войны;

Красивая трехмерная графика;

Три кампании, 20 одиночных миссий, созданных на основе известных сражений Великой Отечественной войны;

Возможность игры как за СССР, так и за Германию.

www.akella.com



М.видео

Розничная продажа в магазинах фирм "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella"
© 2005 "Monte Cristo"
Все права защищены
Незаконное копирование преследуется
игрой с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

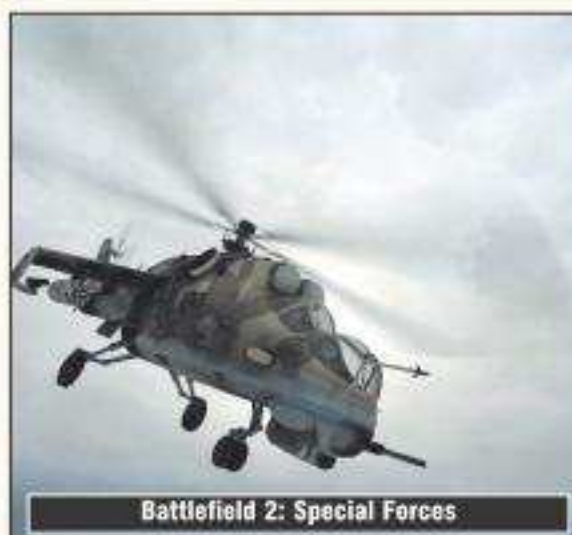




ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

*Рейтинг ожидаемости показывает, насколько мы ожидаем ту или иную игру. Если ожидаемая игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок "ХИТ".

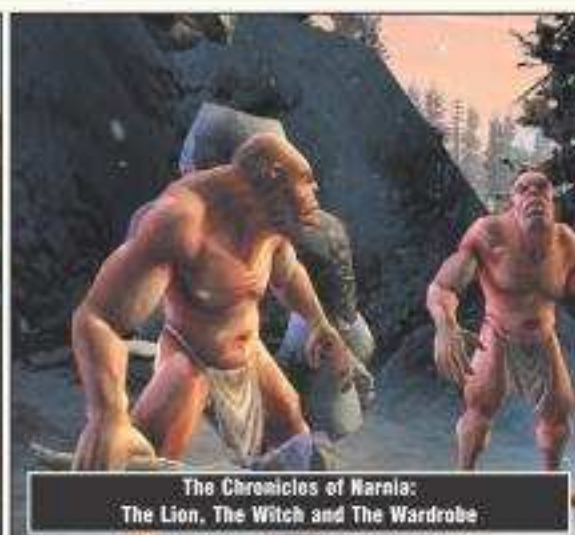
Название	Издатель	Разработчик	Рейтинг ожидаемости*
Январь			
25 to Life	Eidos Interactive	Avalanche Software	70%
Commandos Strike Force	Eidos Interactive	Pyro Studios	80%
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Pandemic Studios	80%
Hitman: Blood Money	Eidos Interactive	Io Interactive	90%
Jaws Unleashed	Majesco	Appaloosa Interactive	70%
Just Cause	Eidos Interactive	Avalanche Studios	60%
Февраль			
Empire Earth II: The Art of Supremacy	Vivendi Universal Games	Mad Doc Software	80%
Paradise	Ubisoft	White Birds Productions	90%
Star Wars: Empire at War	LucasArts	Petroglyph	90%
Stargate SG-1: The Alliance	--	Namco/JoWood Productions	60%
Tabula Rasa	NCsoft	Destination Games	80%
TOCA Race Driver 2006	Codemasters	Codemasters	90%
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	Red Storm/GRIN	90%
Март			
Bad Day LA	Enlight Software	Enlight Software	80%
Combat Mission Campaigns	Hunting Tank Software	Battlefront.com	70%
Evolution GT	Milestone	Black Bean	70%
FIFA Street 2	Electronic Arts	EA Canada	80%
Heroes of Might and Magic V	Ubisoft	Nival Interactive	ХИТ
ParaWorld	--	Sunflowers	70%
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate	Vivendi Universal Games	Irrational Games	80%
The Elder Scrolls IV: Oblivion	Bethesda Softworks	Bethesda Softworks	ХИТ
The Godfather	Electronic Arts	EA Redwood Shores	70%
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft	Red Storm Entertainment	70%
Tom Clancy's Splinter Cell 4	Ubisoft	Ubisoft Montreal	90%
True Crime: New York City	Aspyr	Luxoflux Corp.	90%
Апрель			
Desperados 2: Cooper's Revenge	Atari	Spellbound	80%
Dreamfall: The Longest Journey	Funcom	Funcom	90%
Rise of Nations: Rise of Legends	Microsoft	Big Huge Games	90%
Ушли на "золото"			
Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера отправились в печать и с 90% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.			
Battlefield 2: Special Forces	Electronic Arts	Digital Illusions Canada	80%
Crazy Frog Racer	Digital Jesters	Neko Entertainment	60%
Crime Life: Gang Wars	Konami Europe	HotHouse Creations	70%
The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe	Buena Vista Interactive	Traveller's Tales	80%



Battlefield 2: Special Forces



Crime Life: Gang Wars

The Chronicles of Narnia:
The Lion, The Witch and The Wardrobe

Crazy Frog Racer

Редакция не несет ответственности за несанкционированный перенос дат выхода игр издателями и разработчиками.

Digital Jesters: курс — на дно!

ИНДУСТРИЯ



Проект Bet on Soldier, похоже, в самое скорое время обретет нового издателя.

Цифровые шуты из одноименной компании **Digital Jesters**, похоже, дошутились. Первые слухи о том, что их юмор больше не котируется, пошли гулять по планете еще в октябре 2005 года, когда издание The London Gazette вдруг заявило, что «диджеи» находятся прямо на грани банкротства. Еще чуть-чуть — и упадут ведь, бедняжки.

Вслед за этим, однако, последовало выступление директора по маркетингу Digital Jesters, который сообщил, что падать никто никуда не собирается. Да, у издательства были некоторые финансовые проблемы, однако уже нашлись добрые люди, которые дали денег. Одновременно «шуты» сменили название на **DJ Incorporated** — чтобы тем добрым людям, которые дали денег еще раньше, было тяжело забрать их обратно.

Впрочем, неугомонную прессу такой подход не устроил — слишком уж здорово было наблюдать за корчами склонившегося над финансовой пропастью изда-

тельства. Поэтому журналисты начали копать дальше. Спустя всего пару недель после вышеописанных событий на сайте gameindustry.biz появилась информация, полученная сразу от нескольких команд разработчиков, которые сотрудничали с Digital Jesters. Все они хором стали утверждать, что в последнее время издатель обманывает их, самым наглым образом скрывая информацию о продажах игр. Еще через несколько дней слова подтвердились делом: компания **KaosKontrol** (она же **DiezelPower Studios**) сообщила о том, что больше не хочет иметь никаких дел с «шутами»-лгунами. Ну а на момент, когда писалась эта заметка, исход разработчиков из лона Digital Jesters, как говорится, начал принимать массовый характер: вслед за «каосами» смылась компания **Kylotonn Entertainment**, прихватив с собой экшен **Bet on Soldier**.

Что станет с Digital Jesters завтра? Вопрос пока остается открытым. ▀

Blizzard рвется на большой экран

КИНО

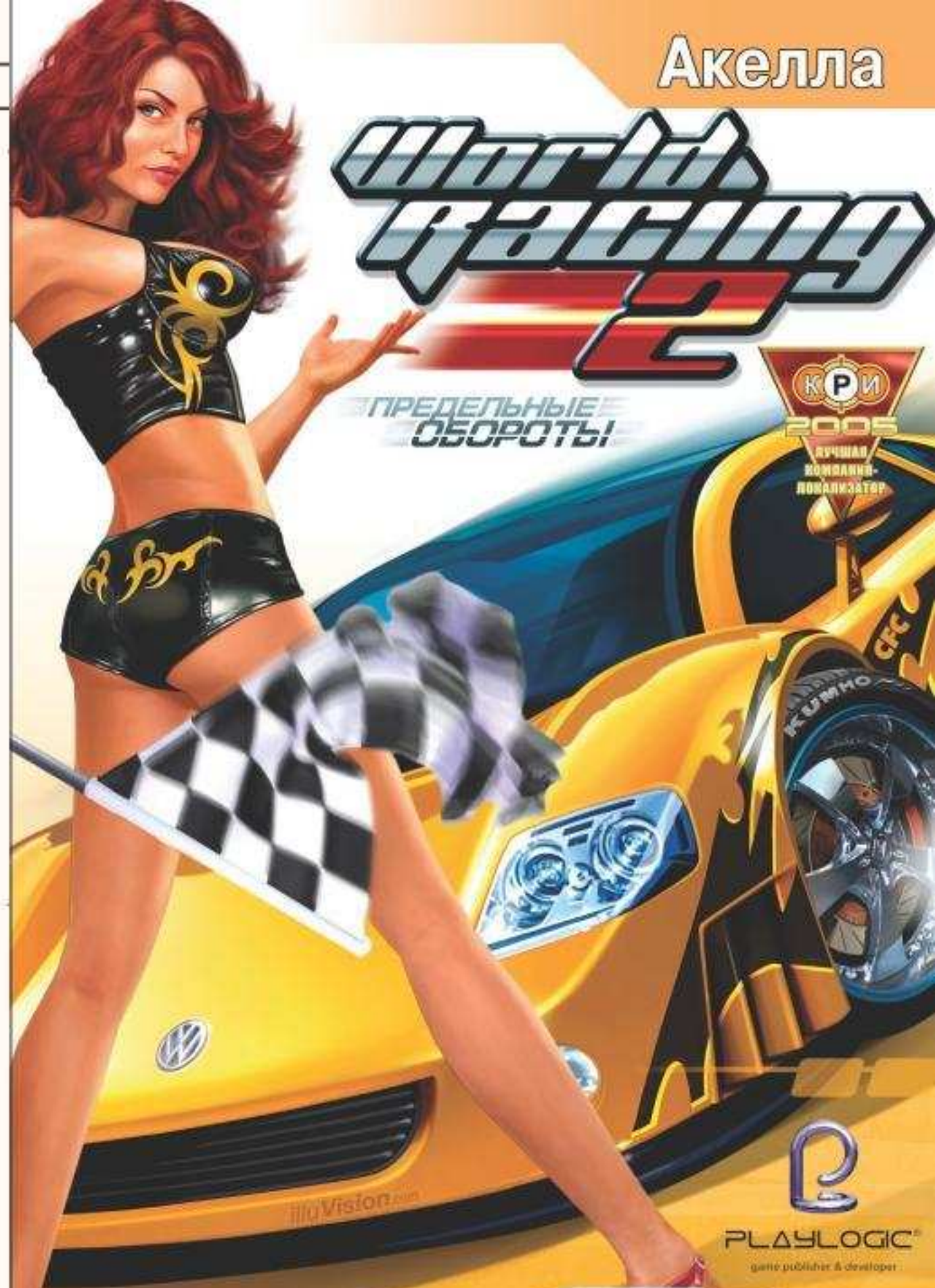
Друзья! Фильмы по играм ждет потрясающее будущее! Почему мы так уверены в этом? Ну, дело в том, что в компьютерно-игровой индустрии есть одна фирма, которая никогда не ошибается. Ее редкие проекты всегда попадают в десятку, становятся одним из эталонов жанра, приносят огромные деньги и — очень редкое явление! — живут не один год. Имя этой компании — **Blizzard**.

И вот теперь президент «Близзи» **Марк Мореим** официально заявляет о том, что было

бы здорово, если бы по мотивам каждой из их вселенных (это в первую очередь **Warcraft**, **Diablo** и **StarCraft**) сняли по полнометражному фильму. Более того, он очень надеется, что такое свершится в ближайшие пять лет (читай: переговоры уже ведутся).

Ну а мы, в свою очередь, очень надеемся, что выход **Blizzard** на кинорынок не станет первой серьезной ошибкой компании. Тем более в компании с **Уве Боллом** так быстро начинаешь скучать по хорошим фильмам... ▀

Акелла



World Racing 2

ПРЕДЕЛЬНЫЕ
ОБОРОТЫ

КРИ
2005
ЛУЧШАЯ
КОМПАНИЯ-
ИЗДАТЕЛЬ

PLAYLOGIC

game publisher & developer

Каждый, кто хоть раз в жизни выжимал в пол педаль акселератора, вцепившись в руль спорткара, обязательно захочет повторить пережитое. И только **World Racing 2** предложит вам для этих целей дюжину автомобилей от самых известных производителей, десятки трасс в Италии, Египте и даже на Гавайях. Стоит ли добавлять, что система повреждений позволит вдребезги разбить Lamborghini и Ferrari, а поклонники ретромоделей смогут поучаствовать в гонках послевоенных времен!



ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Огромный выбор моделей реально существующих автомобилей, созданных по лицензии концерна Volkswagen
- Возможность тюнинга своего авто
- Гибкая настройка сложности: игра угодит как любителям аркадных гонок, так и поклонникам симуляторов



- Продвинутое устройство расчета повреждений, реалистичная физика поведения машины на дороге
- Разнообразные режимы многопользовательской сетевой игры
- Несколько десятков детально проработанных трасс

www.akella.com



© 2005 "Akella"
© 2005 "Playlogic"
Все права защищены
Незаконное копирование преследуется
игрой с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



ИГРОМАНИЯ

Вообще-то, изначально на этих страницах должна была размещаться немного другая статья. В плане журнала до сих пор горит ее рабочее название — «Игромания-но-стальжи»: **десять по десять**. Идея была проста: сделать обзор каждого десятого номера нашего журнала. Таким образом мы намеревались показать вам то, как развивалось издание за долгие восемь лет.

Но реальность — в виде самых первых выпусков «Игромании» — внесла свои изменения в наши планы. Дело в том, что те номера, которые выходили в 1997-98 годах, — они роскошны, они пахнут историей и каждый из них уникален. Пропускать их, перескакивая с

единицы на десятку, с десятки на двадцатку, было бы настоящим кощунством. Да и «античная» история «Игромании» вам наверняка куда интереснее, чем современная, не так ли? Поэтому мы решили посвятить самым первым номерам намного больше места, чем планировалось сначала, — пусть и в ущерб более поздним выпускам.

Она родилась в сентябре

«...Это издание будет знакомить Вас с подробными описаниями свежих и наиболее популярных игр. Мы можем помочь Вам увидеть в игре то, что посчастливилось узнать нам. Ведь каждая игра — это мир безграничных возможностей, о которых порой и не догадываешься, играя в первый, во второй и даже в десятый раз...» — именно таким обращением встречал своих читателей первый номер «Игромании», который вышел в сентябре далекого 1997 года. Сегодня эта цитата наверняка вызовет у вас удивленную улыбку, но тогда она звучала очень актуально — ведь журнал был полностью посвящен прохождению компьютерных игр. Кроме них нашлось место лишь для скромной анкеты на последних страницах.

Игры, которые «прошла» самая первая «Игромания», сразу пробуждают в сердце ностальгические нотки: Carmageddon, Enemy Nations, Interstate '76, K&N (Krush, Kill 'n' Destroy), MDK (Murder, Death, Kill), Outlaws, Redneck Rampage, X-Wing vs. TIE Fighter, Need for Speed 2, Overblood, Wild Arms... Да-да, не удивляйтесь двум последним названиям — как бы смешно это ни звучало, но в те времена журнал был кроссплатформенным и посвящал часть своих страниц Sony PlayStation. Другой интересный момент — обращение к читателям. Их тогда называли ласковым словом «игроманы».

Следующий номер журнала лучше читать с конца. Именно там можно узнать — кто читал первые номера «Игромании». Вот, например, распределение по возрасту: 14% — до четырнадцати лет, 36% — 14-18 лет, 25% — 18-25 лет, 25% — от 25 лет и старше. 95% аудитории любили игры жанра action, 60% — RPG, 55% — автосимуляторы.

Интересными оказались и отзывы читателей. Они варьировались от критического «Журнал не заслуживает никаких слов. Это никому не нужно. И писать вам смысла не имеет» и до хвалебного «Ваш журнал нам нужен. Успехов Вам!». Ну и главный хит номера — «В журнале N не очень любят игровые приставки, особенно Sony PlayStation, поэтому поменьше скептицизма, побольше о будущем этого направления: 64 бит, M2 и т.д.». Редакция тогда вняла просьбе С.Н. Карпова из Москвы, который был автором этого письма, и целиком посвятила второй номер играм для Sony PlayStation. Были и другие изменения: «Игро-



СТО ШАГОВ К УСПЕХУ

мания» стала цветной, в ней появились рубрики «Ждем игру» (аналог нынешней «В разработке: Первый взгляд») и «Читательский хит-парад». Ну и самое главное — это, наверное, единственный за всю историю журнала номер, в котором не было ни одной полосы рекламы.

Третий выпуск был уже целиком посвящен играм для персональных компьютеров — в те времена редакция планировала чередовать PlayStation- и PC-версии журнала. Разумеется, не обошлось и без очередных нововведений: появилась рубрика «Компьютер для игромана», в которой рассказывали о «железе», и короткие новостные вставки. В прохождениях игр стали выставлять рейтинги — от одной и до пяти звезд. Высший балл в третьем номере получил только один проект — **Dungeon Keeper**.

Следующий, четвертый (и первый в 1998 году) выпуск вновь вернулся к концепции «PC & PlayStation в одном флаконе» (в таком виде «Игромания» прожила до двадцатого номера). Сам журнал от революционного развития перешел к эволюционному — содержание устаканилось, хотя кое-что новое и продолжало появляться. Так, например, пятый номер принес несколько скромных страничек под названием «Смеемся». Шестой порадовал рубрикой «Размышляем», где публиковались околоспорные статьи. В ней, например (правда, уже в седьмом номере), был напечатан материал под названием «Компьютерные игры: Настоящее и Будущее», где автор попытался предсказать развитие индустрии на ближайшие несколько лет. Вот несколько самых, на наш взгляд, интересных цитат: «Процесс [создание компьютерных игр] стал именоваться «производством» и был поставлен на конвейер. Бюджет в миллионы долларов стал реальностью. Без поддержки именитого издателя добиться успеха практически невозможно, будь ваш проект сама гениальность». «Такая издательская политика, разумеется, накладывает ограничения на свободное творчество разработчиков, пусть и экономическими мерами (кому охота работать бесплатно?!). Результат подобных действий тоже очевиден: череда бесконечных клонов, несущих в себе в лучшем случае лишь одну-две свежие идеи». «Если говорить о новых техноло-

гиях, то стоит отметить почти полный переход на полигональную или воксельную графику, который, вполне вероятно, завершится в текущем году». «Вообще же само развитие технологии не так уж плохо (если не считать его отражения на семейном бюджете), хуже то, что в погоне за использованием последних достижений науки и техники разработчики забывают о многом другом, в первую очередь — о таком важном факторе, как играбельность». Многим создателям компьютерных игр стоило бы почтительно эти строки, не находите?

Все тот же седьмой номер принес и две очередных рубрики: «Сочиняем» (была посвящена творчеству читателей) и «Вспоминаем» (экскурс в историю компьютерных игр). Девятый выпуск позабавил читателей огромным разделом «Вавилон-5» — видимо, в коллектив «Игромании» проникли фанаты этого, несомненно, уважаемого телесериала. Несколько позже журнал начал рассказывать и про телесериал X-Files (в российском прокате известен под названием «Секретные материалы»). Потом же все эти «киноэкскурсы» свели в одну большую рубрику «SCI-FI», где нашлось место и «Звездному пути», и «Звездным войнам», и еще множеству интересных фильмов. Так что современное «Игровое кино» появилось не на пустом месте.

Настоящей вехой в истории «Игромании» стал десятый номер — ведь на его обложке появилась скромная желто-черная надпись «часть тиража укомплектована демонстрационным CD-ROM». Именно компакт-диск (а позже и DVD) стал одним из самых важных элементов журнала: на него выкладываются огромное количество дополнений, мини-игр, патчей и других «вкусностей». Впрочем, тогда содержание CD было заметно скромнее: упор делался на демо-версии, одобренные небольшой порцией программ и тем для рабочего стола.

Примерно в это же время «Игромания» начала потихоньку отходить от концепции «журнала прохождений». Стали появляться интервью с разработчиками игр (например, **Heavy Gear 2**), родилась рубрика «Интернет», усложнилась система рейтингов (в ней, например, теперь оценивались графика и звук). Ну а во вступительном слове к двадцать

шестому номеру читатели наконец увидели следующие слова: «Игромания», по многочисленным просьбам (ну и немножко по нашему собственному желанию), пополнилась еще одним разделом — **Review**. В том же самом номере у почтовой рубрики появилась и новая ведущая — Катя Синичкина (пока еще одна, без Геймера), чьи очаровательные аватары рисовал Данил Кузьмичев. Она же на долгие годы стала и символом журнала, путешествуя по его страницам: вот Катя в модном доисторическом наряде и с мечом наперевес, вот Катя привязана к столбу, вокруг которого водят хоровод воинственные индейцы, и т. д.

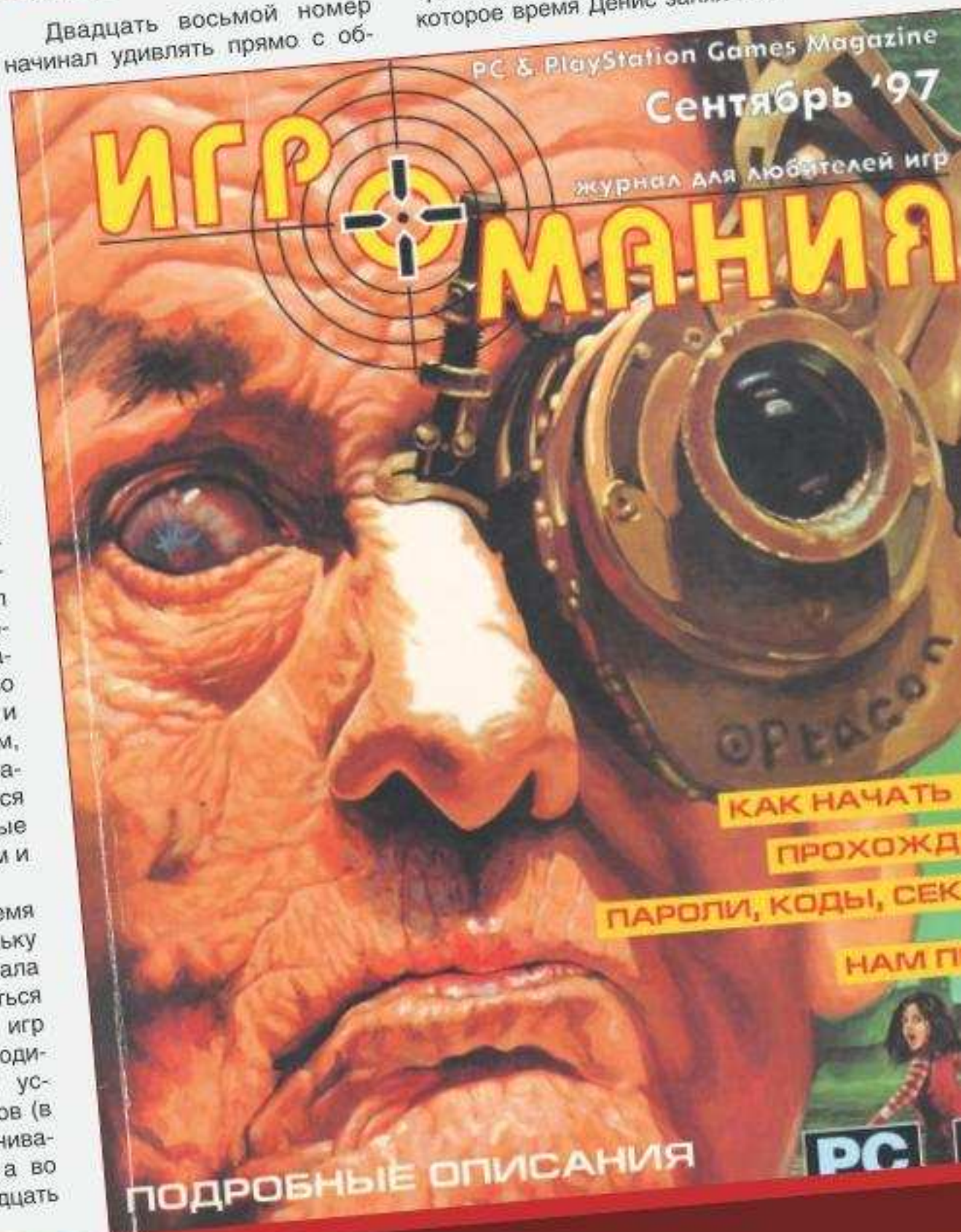
Впрочем, мы отвлеклись. Давайте вернемся к другой нашей девушке — «Игромании». Ведь уже спустя два номера ее ждет одно очень знаменательное событие.

Человек и пароход

Двадцать восьмой номер начинал удивлять прямо с об-

ложки, на которой красовалась надпись «Журнал, подобного которому ты еще не видел». И достаточно было пролистнуть всего несколько страниц, чтобы стало ясно — да, это действительно так. Такое впечатление, что на капитанском мостике кто-то резко переложил рули, после чего «Игромания» пошла совершенно новым курсом.

Этого человека звали Денис Давыдов. К тому времени он уже был очень известен в отечественной игровой журналистике: за спиной работа в «Хакере», пост главного редактора в «Навигаторе игрового мира» и еще несколько серьезных должностей. Одно время Денис работал над «Игрополисом» — огромным журналом, в котором любой геймер мог бы найти все, что ему нужно: начиная с рецензий и заканчивая обзорами «железа». К сожалению, по этой амбициозной идее асфальтоукладочным катком проехался августовский кризис 1998 года. Но спустя некоторое время Денис занял пост



Кто все эти люди?

Друзья! Нам практически каждый день приходят письма с просьбами рассказать о... нас. Тех людях, которые, собственно, и делают журнал «Игромания». Так как практически весь редакционный коллектив «Мании» — люди всецело скромные и совсем не тщеславные, мы решили не занимать собой ценные журнальные страницы (их, право, можно использовать под другие, го-

раздо более полезные материалы). Однако на красномзменных CD или DVD к этому номеру в разделе «100 номеров» вы найдете рассказы о каждом из сотрудников нынешней «Игромании», фотографии из святой святых — кабинетов дорогой редакции, съемки прилегающей к нашему офису постапокалиптической территории «Экспериментального машиностроительного завода», а также много чего другого. В общем — ни за что не пропустите!

главного редактора «Игромании» и начал делать из нее новый «Игрополис».

Главный удар пришелся на руководство и прохождении — их начали целеустремленно «топить» в пучине новых необычных рубрик. Так, например, огромное внимание было уделено набиравшему популярность киберспорту. Появился раздел «Карты, кубик, два стола» — предшественник «Вне компьютера». Центральным материалом номера стала огромная статья с провокационным названием «Последний Киногеморрой», в которой очень откровенным тоном рассказывалось о судьбе некоего фильма DOOM Degeneration. Да и сам журнал во многом походил на этот «геморрой» — дерзкий, некорректный и местами даже балансирующий на грани дозволенного. Шутка ли: если приглядеться, то в двадцать восьмом номере можно было обнаружить изображение Кати — главного, напомним, символа «Игромании» — в полностью обнаженном виде.

И еще семьдесят два!

Но, как бы ни удивительно это звучало, именно с этого момента журнал начал устаканиваться, стремительно превращаясь в ту «Игроманию», какой вы ее сейчас знаете. И поэтому мы наконец можем вернуться к запланированной ранее схеме, начав рассказывать лишь о каждом «круглом» номере журнала. Итак:

#30 (март 2000 года).

Журнал продолжает колбасить. От концепции двадцать восьмого номера не осталось практически ничего: всюду — новые разделы и рубрики. Но

вые... и в то же время столь значимые любому сегодняшнему читателю «Игромании». Центром журнала становится раздел «RULEZZ & SUXX», поделенный на две части: «В разработке» и «Вердикт». Ждали в тридцатом номере такие игры, как Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura, Hitman: Codename 47 и Thief 2: The Metal Age, а играли — в Might and Magic VIII: Day of the Destroyer, Nox, The Sims (и тот, и другой списки, разумеется, неполные). Руководства и прохождения отправились в рубрику «Матрица», которая «усохла» всего до шести игр.

Узнаются и другие разделы: «Железный цех», «Горячая линия», «Вскрытие». Кроме того, журнал начинает уделять внимание бесплатным модификациям и дополнениям к играм — уже совсем скоро они станут одной из главных «фишек» компакт-диска.

#40 (январь 2001 года).

На обложке — чудо-кот из American McGee's Alice. Внутри — все те же старые знакомые. Кудесники пера из «RULEZZ & SUXX» ждут Global Operations, Project Eden и Stronghold и играют в Project IGI: I'm Going In, Colin McRae Rally 2, No One Lives Forever. Следом за рецензиями идет новая рубрика «Территория разлома», в которой сосредоточены самые разные «околоигровые» тексты. В сороковом номере это рассказ про аниме. Больше внимания стали уделять модификации игр: «Вскрытие» выросло в объеме в несколько раз. Описание компакт-диска превратилось в отдельную рубрику «CD-МАНИЯ», больше всего места в которой занимало — правильно — описание раз-

личных пользовательских модов к играм.

#50 (ноябрь 2001 года).

Как и тот журнал, который вы держите в руках, пятидесятый номер был юбилейным и, разумеется, не обошелся без сюрприза — статьи «История «Игромании». Пятьдесят номеров с вами вместе! Во многом она похожа на этот текст — разве что история тогда еще была поскромнее.

Сам журнал продолжал совершенствоваться. В разделе «RULEZZ&SUXX» появилась новая под рубрика — «В центре внимания», в которую вошли превью на самые хитовые игры. В пятидесятом номере в этом самом центре внимания оказались следующие проекты: Aliens vs. Predator 2, Doom III, Unreal II, Warcraft III и Heroes of Might and Magic IV. Очень интересно выглядел и раздел рецензий: если сейчас мы стараемся опубликовать в нем как можно большее количество «полновесных» текстов, то в те времена все было с точностью до наоборот — на двенадцать мини-рецензий приходилось всего шесть «нормальных». Еще печальнее оказалась судьба рубрики «Матрица» — она в пятидесятом номере состояла всего из одного прохождения.

#60 (сентябрь 2002 года).

Такое впечатление, что на цифре «60» время решило взять таймаут — по сравнению с пятидесятым номером изменений практически нет. Ну, добились рубрику «Матрица», поменяли несколько разделов местами — и, собственно, все. От текстов окончательно перестало пахнуть музеем. В превью-разделах, например, сплошь и рядом игры, которые радовали нас совсем недавно: Tom Clancy's Splinter Cell, Vietcong, Deus Ex 2: Invisible War, Gothic II, Star Wars: Knights of the Old Republic, Command & Conquer: Generals, Lionheart. В одном из текстов, оккупировавших «Территорию разлома», проскакивает предложение: «Большинству, с каким бы усердием оно ни чесало языки во здравие шедевра id Software, никогда не приходило в голову запускать на своем PIV 1.7GHz DOS-приложение с опасной для здоровья графикой 320x200». Да, друзья, тогда уже были процессоры Pentium 4! Счастливого сегодня неумолимо приближается.

#70 (июль 2003 года).

Ну, это почти уже наше время. Все знакомо и узнаваемо — журнал уже очень похож на то, что представляет собой «Игромания» сегодня. Два компакт-диска, рецензия на Grand Theft Auto: Vice City (игра, кстати, получила 9,5 баллов), Олег Полянский в роли главреда и Александр

Кузьменко (тогда скрывавшийся под псевдонимом Матвей Кумби) на посту редактора раздела «RULEZZ&SUXX».

Встречаются, кстати, и очень забавные моменты, связанные в основном с тогдашними ожиданиями коллектива журнала. Вот, например, цитата из превью на игру «Вторая мировая»: «Зато совершенно точно можно указать самое главное — время начала «Второй мировой». Сентябрь 1939-го? Помилуйте, ваш календарь устарел. Запишите новую дату — весна 2004 года». Эй, автор! Засунь свою «предсказывалку» куда... далеко, в общем. Что? Этот автор — я? Ну-у, бывает...

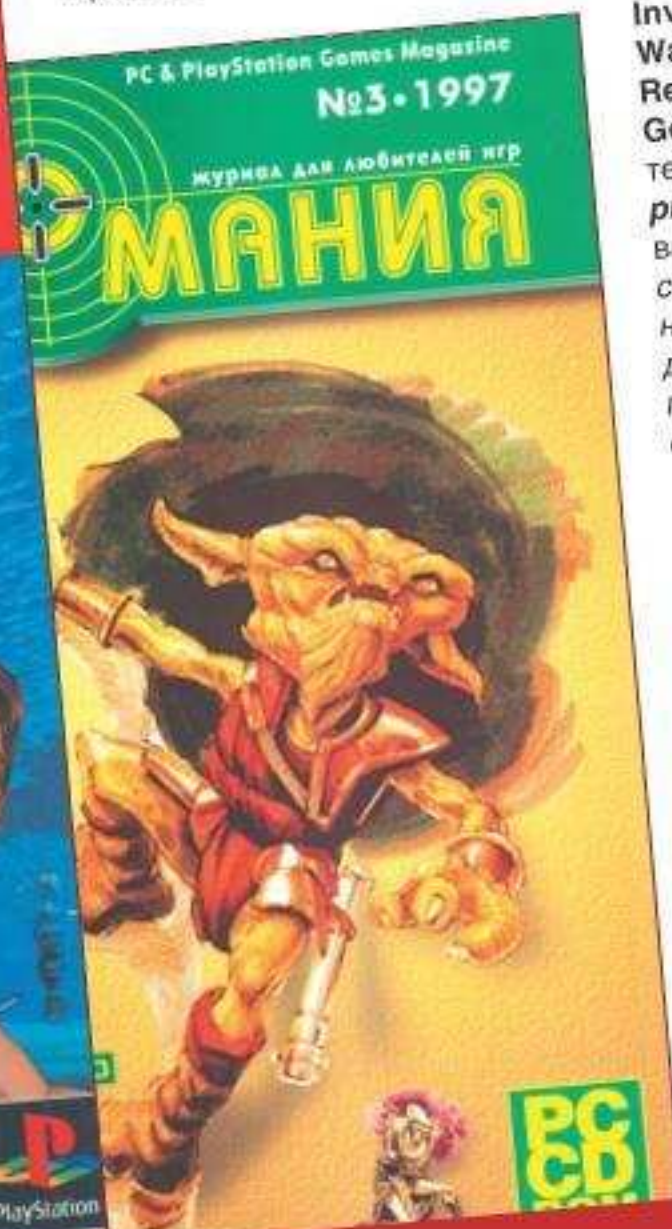
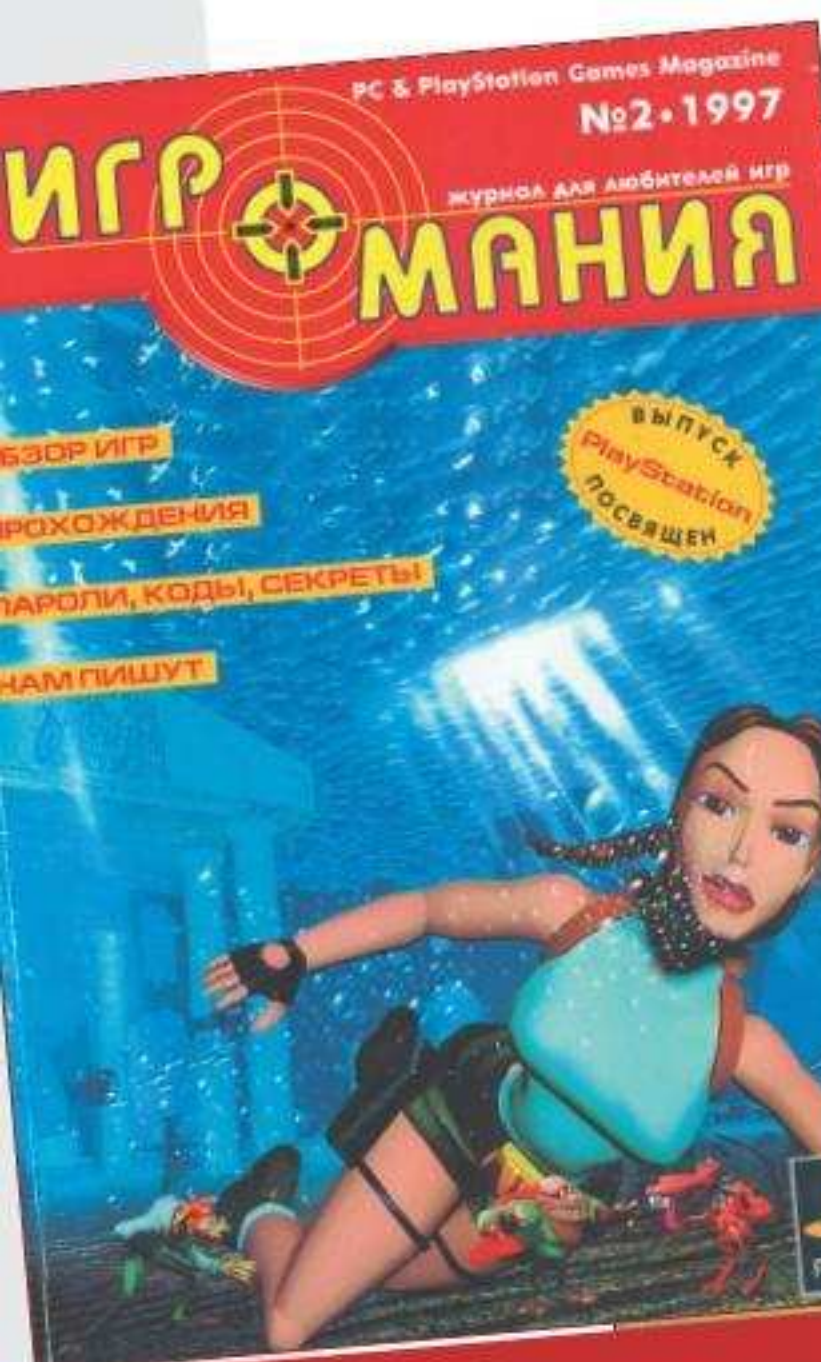
#80 (май 2004 года).

Очередная волна серьезных изменений в журнале. Появляется рубрика «Из первых рук», которая целиком посвящена визитам ваших любимых корреспондентов в офисы отечественных и зарубежных игрокмпаний. Вот, например, главного редакционного «интеллекта» отправили в гости к 1C — разобраться, какого черта «Вторая мировая» не появилась в продаже. Обещали, что, конечно, появится — причем уже в конце 2004 года. Ждем до сих пор. Равно как ждем и вторую героиню этой рубрики — игру S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl.

Из других интересных новшеств стоит отметить существенное увеличение раздела рецензий — аж до семнадцати штук — и появление хит-парада «Игра месяца». Ну и еще несколько новых рубрик, которые пока существуют лишь в фантазии редакторов журнала.

#90 (март 2005 года).

Рассказывать про то, что происходило всего десять месяцев назад, право слово, совсем неинтересно — наверняка многие из вас и сами отлично помнят этот номер. Поэтому хотелось бы рассказать о другой, куда более важной вещи. Уже тогда все мы — Саша Кузьменко, Игорь Варнавский, Степа Чечулин, Леша Макаренков и даже я, только еще начавший осваивать должность редактора раздела «RULEZZ&SUXX», — стремились к одному: сделать журнал таким, чтобы номеров эдак через сто в очередной «исторической» статье про него написали нечто вроде «Девяностый, сотый и стодевятый номера были для «Игромании» эпохой великих перемен, в результате которых журнал стал еще лучше». Да, мы понимаем, что эти слова звучат очень пафосно, но иначе в нашей работе нельзя: ведь для того, чтобы добиться успеха, недостаточно просто пройти сто шагов — нужно еще и делать каждый новый шаг тверже, увереннее и лучше. ■



ИГРОВАЯ ДИЗАЙН-ДИВИЗИЯ

13 РЕНТГЕН

И ЛЕОНИД АЛЕХИН
ПРЕДСТАВЛЯЮТ



КОЛЛЕКЦИОННАЯ СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА
ДИКТАТОР [КОНТРОЛЬ]
ВОЗЬМИ ГОРОД В СВОИ РУКИ

ЗДЕСЬ МОЖНО КУПИТЬ ИГРУ «ДИКТАТОР.КОНТРОЛЬ»:

Фирменные магазины «Астрель-Геймс» в Москве («Буква») >> Зубовский б-р., 17, (м.Парк Культуры, бывший магазин «Прогресс») >> Ленинградский пр., д.76, кор.1, ТК Метромаркет, 3 эт. (м. Сокол) >> Гипермаркет «Ашан», Одинцовский р-н, д. Марфин (м. Молодежная, м. Киевская) >> Чонгарский б-р, 18а (м. Варшавская, м. Каховская) >> Дмитровское шоссе, д.15, кор.1 (м. Тимирязевская)

Остальные магазины в Москве >> Алтуфьевское шоссе, 86, 2 эт. (м. Алтуфьево) >> Звездный б-р, 21 (м. Алексеевская) >> Проспект Мира, 1146 (м. Алексеевская) >> Большой Факельный пер., 3 (м. Марсистская, м. Таганская) >> ул. Борисовские пруды, 46, кор.2 (м. Братеево) >> ул. 2-я Владимирская, 52/2 (м. Перово) >> ул. Паромная, д.9, кор.1 (м. Братеево) >> ул. Совхозная, 20 (м. Люблино) >> ул. Шоссейная, 35 (м. Печатники) >> Ленинградский пр-т, д.76, кор.1, ТК «Метромаркет», 3 эт. (м. Сокол) >> ул. Юных Ленинцев, 37 (м. Текстильщики, м. Кузьминки) >> Варшавское шоссе, 9, Тульская ярмарка, 5 эт. (м. Тульская) >> Дмитровское шоссе, 89, торговый центр «XL» (м. Петровско-Разумовская) >> Осенний б-р, 18 (м. Крылатское) >> Волгоградский пр-т, 132 (м. Кузьминки) >> ул. Луганская, 7, кор.1 (м. Царицыно) >> ул. Стромынка, 14/1 (м. Сокольники) >> ул. Татарская, 14 (м. Павелецкая) >> Чонгарский б-р, 18а (м. Варшавская, м. Каховская) >> Самаркандский б-р, 17, кор.4 (м. Выхино) >> Торговый комплекс «Крокус Сити», 65-66 км. МКАД (м. Тушинская) >> Торговый комплекс «Твой Дом», 24 км. МКАД (м. Домодедовская) >> ул. Кантемировская, 16, кор.1 (м. Кантемировская) >> Дмитровское шоссе, д.15, кор.1 (м. Тимирязевская) >> Рязанский пр-т, д.75, стр.3 (м. Рязанский проспект, м. Выхино) >> Гипермаркет «Ашан», Одинцовский р-н, д. Марфино (м. Молодежная, м. Киевская) >> Проспект 60 летия Октября, д.29/1 (м. Академическая) >> ВВЦ, пав. №71 (м. ВДНХ) >> ул. Митинская, д.16 (м. Тушинская) >> ул. Щербаковская, д.35 (м. Семеновская) >> Зеленоград, кор.360, 3 мкрн, Строгинский б-р, д.1/2, Универсам «Петровский» (м. Щукинская);

Магазины в Санкт-Петербурге >> Московский пр-кт, 39/2 >> Невский пр-кт, 140 >> ул. Савушкина, 141а >> ул. Мосиенко, 10

Магазины в Нижнем Новгороде >> пл. Горького, 1/61, тел: (8312) 33-79-80

>> ул. Белинского, 124, тел: (8312) 78-77-93

WWW.DICTATORCONTROL.RU



Как создается

ИГРОМАНИЯ

Готовя статью Ship It (прошлый номер, рубрика Special), мы поймали себя на мысли, что создание «Игромании» здорово напоминает разработку игр. С одной стороны, редакция должна укладываться в предельно жесткие сроки и при этом выдерживать достойный уровень качества, а с другой (чистосердечное признание!) — во время подготовки номера случается столько крупных и мелких «но», что предугадать их все — выше всяких человеческих возможностей.

Цикл подготовки каждого номера составляет четыре недели, сдача номера всегда приходится на четверг последней. На каждой неделе есть, как минимум, один дедлайн, в который мы обязательно должны уложиться. Это значит, что в определенные дни к определенному времени (обычно к 12:00) на верстке должно быть определенное число страниц (с картинками) — отредактированных редакторами соответствующих разделов, пропущенных через главреда и корректуру. Верстальщики берут текст и картинки и делают из них в программе QuarkXPress статьи в том виде, в каком вы их видите в журнале. Если к крайнему сроку страниц на верстке будет недостаточно, то с виновником случится что-то страшное.

Эти недели для нас — единственный способ летоисчисления. Редакторы «Игромании» под пыткой не вспоминают, какое сейчас число, месяц или год (кстати, какое?), но разбудит нас среди ночи, мы тут же сможем назвать день недели и количество страниц на корректуре/верстке. Хроника четырехнедельного цикла подготовки «Игромании» выглядит следующим образом.

Первая неделя

Понедельник. К 10:30 редакторы потихоньку стягиваются в офис, долго обсуждают свои приложения на выходные (сдача номера часто сопровождается бурными празднествами), расслабленно потягивают кофе и лениво листают блокноты с планами. Некоторые извращенцы пытаются работать, но вспомнив, что понедельник — день тяжелый, забивают на эту глупую затею. Трудится только Степан Чечулин, но и то лишь потому, что в четверг у него сдача диска еще предыдущего номера (да-да, диск сдается ровно на неделю позже печатной «Игромании»).

Вторник. Редакция продолжает расслабленно листать блокноты и лазить по Сети, хотя в воздухе уже смутно пахнет будущим кранчем. Комрад (единственный человек, который всегда работает в полную силу) между тем напоминает, что завтра среда и пора бы уже начать сдавать тексты. Я в это время доделываю план номера (Excel-документ чудовищной сложности, в котором неподготовленный человек без поллитры в жизни не разберется) и выкладываю его на внутреннем сервере. Степа продолжает набирать обороты.

Среда. Личный состав «Игромании» вспоминает, что послезавтра пятница — день, когда на верстке должно быть уже 30+ страниц. Редакторы лезут в The Bat! и проверяют, пришли ли от авторов какие-нибудь статьи. Не обнаружив никаких текстов, кто-то наверняка вспоминает, что забыл раздать задания.

Главный редактор диска (Степа) весь день пытается до-

звониться до Ильи «JB» Галиева, который готовит дизайн обложки диска. К концу дня дизайнер выходит на связь и спрашивает, когда дедлайн. Степа в ответ вежливо орет: «Позавчера, \$ #& @ # @ #!!!»

Четверг. Самые сознательные авторы начинают слать тексты, а редакторы — их редактировать и сдавать главреду. Несознательные авторы либо молчат, как брянские партизаны, либо шлют жалостливые письма с оправданиями в духе: «У меня по телефону вода, интернет не работал!» (кстати, реальная цитата из письма реального автора), «Умерла бабушка!» (пятая по счету), «В компьютер залетела шаровая молния, вся начинка накрылась!».

Степа утром в четверг с замиранием сердца открывает фронт-сервер в надежде увидеть там «Видеоманию». Если видеоролики еще не залиты, устанавливается прямая телефонная связь с Антоном Логвиновым и (при необходимости) привлекается тяжелая артиллерия в лице главреда. К четвертому часу дня диск каким-то чудом все-таки сдается, а счастливый Степан, прихватив кимоно, отправляется на уроки ниндзюцу, где в течение всего вечера с особой изощренностью избивает таких же, как он, будущих ниндзя.

Пятница. К концу недели просыпаются даже самые главные пофигисты из «Железного цеха». В дедлайн мы таки укладываемся, но лишь благодаря дежурному подвигу Алексея Макаренко — интересному человеку, хорошему пароходу и скоростной печатной машинке, который всегда сдает материалы раньше срока.

В пятницу в редакции обычно появляются первые свежие игры для обзоров. Андрей Александров привязывает их к веткам дерева, растущего рядом с входом в редакцию, и дает отмашку. Дальнейшее выглядит точь-в-точь как открывающаяся сцена в фильме «Онг Бак: Тайский воин»: выстроившиеся наготове авторы и редакторы мгновенно срываются с места и наперегонки лезут за играми, кусая, пихая и лягая друг друга. Больше всего дисков обычно достается самому Александру, который нагло пользуется служебным положением: разве-

сив игры на ветках, он остается сидеть на дереве, поэтому диски ему заполучить легче других.

Вторая неделя

Понедельник. Народ наконец-то осознает, что расслабляться дальше — себе дороже, и потихоньку начинает работать. Рабочий процесс саботирует только начальство, которое всю вторую неделю проводит на каких-то дурацких встречах или, что еще хуже, игровых выставках (потому что это надолго). Сотрудники, не видя за спиной человека с камчой (плетка для лошадей, привезенная мною из родного Казахстана), вновь расслабляются, и все вновь возвращается на круги своя.

Вторник. В этот день обычно сдается «Центр внимания». Или не сдается — если в этот день нет ни Комрада (это, если кто вдруг еще не догадался, я — Александр Кузьменко. — Прим. глав. ред.), ни Александрова, то пнуть автора (догадайтесь, кто это) некому и рабочий процесс сам собой заебывается.

Среда. Из Северной столицы возвращается Александров, куда он ездит якобы для того, чтобы поведаться с родителями и девушкой, и сдает первые материалы по своим разделам: «В разработке» и «Первый взгляд». Которые на самом деле должны были быть на верстке еще неделю назад.

Четверг. Пока Александров приходит в себя после поездки в Питер и рассказывает, что на этот раз он ехал в одном вагоне с футбольными фанатами (морями дальнего плаванья/странствующими проповедниками/карликами из передвижного цирка и т.п.), нормальные люди уже работают в полную силу. К четвергу на верстку попадает добрая четверть журнала: «Полезный софт», «Киберспорт», «Юмор», все три «Горячие линии», «Игрострой», а также часть «Интернета», «Железного цеха», «Игры в онлайн» и Special.

Пятница. В 12:00 пятницы мы переваливаем через очередную дедлайн — на верстке должно оказаться 50+ страниц. Сотрудники скидываются на коробку «Баунти» и преподносят ее девушке, отмечающей эти самые дедлайны. На всякий случай.

План номера. Примерно так выглядит «Игромания» перед отправкой в типографию.



Уголок главреда. Камча, пневматический пистолет, книга «Структура в кулаке», видеокассета с записями пыток предыдущих редакторов, набор бритв (самое страшное оружие, не использовалось еще ни разу). В настольный баскетбол заставляют играть новых сотрудников; те, кто не забрасывает шарик с десяти попыток, жестоко наказываются.

Третья неделя

Понедельник. На третью неделю приходится основной объем работ по журналу. Редакция, чувствуя приближение чего-то очень большого и нехорошего, с первого же дня переходит на усиленный режим работы, и все задерживаются на работе дольше обычного. Материалы выстреливаются один за другим.

Вторник. Внезапно просыпается какое-нибудь игровое издательство, обещающее нам красивую картинку для обложки. Комрад вежливо напоминает, что если арта не будет до среды-четверга, он поставит на обложку другую картинку. В это же самое время мы бомбардируем девушек из нашего рекламного отдела сообщениями «Где, блин, обещанные призы для конкурсов?!» и «Что опять за фигня?!».

Среда. Александров медленно загибается под валом текстов — на третьей неделе сдаются «Первые руки», «Прямая речь» и почти все обзоры. По моему направлению к главреду отправляются «Мобильные развлечения», новости киберспорта и остатки Special. Коля Арсеньев и Саша Горин, «железные дровосеки» из «Железного цеха», разгоняют свои мозговые процессоры до максимума и переходят на водяное охлаждение: наломав дров на первой неделе (тоже, надо полагать, железных), они пытаются навестать упущенное на третьей.

Алексей Макаренко, как самый дисциплинированный человек (это потому, что он работает дома — в офисе Леша сразу стал бы таким же, как мы), сдает последние тексты и приступает к проверке верстки. Заключается она в том, что редактор скачивает с компьютеров верстальщиков свои разделы в электронном виде (или распечатывает их на принтере) и смотрит, все ли в порядке — правильно ли расставлены заголовки, не перепутаны ли подписи к картинкам и так далее.

Четверг. Официально чет-

верг — день сдачи последних текстов, фактически — день начала сдачи последних текстов. Редакторы в ураганном темпе вычитывают свои последние материалы и высылают их главреду. В этот же день отправляются остатки моих материалов, статьи «железных дровосеков» и «CD-мания» Степы Чечулина.

Александров проклиная всех на свете: в четверг ему нужно сдавать «Новостной меридиан», но каждый раз этот раздел приходится переписывать чуть не наполовину — из ниоткуда появляется куча новых новостей.

Пятница. Судный день для всех редакторов. Тех, кто не успевает сдать последние тексты в пятницу, постепенно переполняет тихий ужас — такая провинность гарантирует грядущие объяснения на ковре у главреда. На Александрова, опять же, это правило не распространяется (распространяется, но с репрессиями уже после сдачи. — Прим. глав. ред.), у него в данный момент работа находится в самом разгаре.

К концу дня (21:00 — 22:00) команда «Игромании» чувствует такое изнеможение, что сама собой возникает идея куда-нибудь пойти и расслабиться. Обойдя все кафе и ночные клубы в округе (одни битком забиты, в других выступают доморощенные барды), редакция наконец уединяется в какой-нибудь забегаловке и предается пороку до тех пор, пока хватает сил. Разумные люди постепенно расплываются по домам, неразумные остаются и продолжают вести интеллигентные беседы об искусстве и политике, чтобы на следующий день проснуться с тяжелой головой и раскаянием за содеянное.

Четвертая неделя

Понедельник. «Игромания» переключает внутренний тумблер на положение «Полн. вперед» — начинается самая бешеная неделя за весь период подготовки журнала. Редакторы сдают запоздавшие тексты и приступают к проверке верстки. Сама верстка в этот день тоже наращивает темп работы до максимума: наш арт-гуру Роман Грыных доводит до ума новые дизайны и дорисовывает обложку, а верстальщик-ударник Михаил Карасев со скоростью пулемета превра-

щает разрозненные тексты и картинки во что-то похожее на журнальные страницы.

В самый последний момент приходят статьи Олега «Раффы» Ставицкого (у которого, несмотря на большой опыт работы редактором, чаще других случается так, что «сломался интернет», «не дошел емейл», «на улице покусала собака», «сгорела синагога» и т.п.). Перед тем как открыть очередной его обзор, редакторы собираются в кружок и делают ставки — о каких трех фильмах Раффа напишет на этот раз.

Вторник. Чтобы справиться с неожиданным завалом «очень важных и срочных текстов, которые обязательно должны пойти в этот номер», Белла Шахова, главнокомандующая всем корректорским составом, переходит на круглосуточный режим жизни и фактически поселяется в редакции. Верстальщики перестают бриться и продолжают работать в бешеном темпе, а редакторы заканчивают проверку верстки. Комрад тем временем приступает к простановке страниц и рекламы — самому нервному занятию, которое только можно придумать. Нервотрепка возникает из-за того, что журнальные материалы и реклама в сумме почти всегда занимают больше места, чем есть страниц в «Игромании». Чтобы ошцы (журнальные статьи) остались целы, а волки (рекламный отдел) — сыты, главреду приходится идти на какие-то чудовищные ухищрения. Рекламщики Даша и Юлия каждые пять минут вносят в план по рекламе новые изменения, Саша пытается их отследить, одновременно отбиваясь от разъяренной верстки, для которой эти изменения означают новую работу (в разгар кранча).

Чтобы не свихнуться окончательно, Комрад отпускает мозг «в свободное плавание» и дает волю чувствам. Весь день из-за его перегородки доносится рев Чубакки (все, кто слышит этот рев первый раз, всерьез думают, что у нас завелся настоящий вуки), кукареканье, обезьяний гвалт и другие не менее дикие звуки. К нему в этот момент обычно присоединяется уже близкий к помешательству Андрей Александров, который внезапно вспоминает о своем очень дальнем предке — Ибрагиме Петровиче Ганнибале (том самом арапе Петра Ве-

ликого) и начинает вести себя как форменный орангутанг.

Среда. Большая часть материалов сверстана и проверена (хотя отдельные «двоечники», вроде Александрова, ее все еще проверяют), начинается выгонка — конвертирование страниц из формата QXD (QuarkXPress) в PDF (Adobe Reader).

У Степана Чечулина стартует очередная «страда» — на следующей неделе у него снова будет сдача диска.

Четверг. В этот день на верстку ложатся самые последние тексты — слово редактора и содержание. В исключительных случаях сдаются и другие материалы, но это бывает только в особо жаркие месяцы, когда выходит очень много игр или надо подготовить большой репортаж с какой-нибудь игровой выставки.

К вечеру верстальщики заканчивают работу над последними статьями и приступают к последнему этапу выгонки. Редакторы на всякий случай еще раз высматривают свои рубрики, рекламный отдел проверяет, правильно ли расставлена реклама, после чего и те, и другие отчитываются главреду. Комрад и арт-директор еще раз бегло проверяют верстку (времени в обрез) и дают «добро» на отправку журнала в типографию. Готовые PDF-ы заливаются на сервер литовской типографии, и все с чувством выполненного долга расходятся по домам...

Пятница. ...Или не расходятся. Во время серьезного кранча (как уже говорилось выше, такое бывает, когда выходит много игр или случается очередная E3 или Games Convention) материалы игрового раздела сдаются с опозданием, поэтому верстке вместе с редакторами приходится оставаться до глубокой ночи или даже до утра пятницы. В пятницу утром (или хотя бы до обеда) журнал в любом случае сдается, и обессиленные сотрудники идут домой отсыпаться...

Ровно через два дня весь процесс повторяется снова. Так и живем. ■



Офисы нашего издательства находятся на территории «Экспериментального машиностроительного завода». На этой фотографии он похож на Чернобыльскую АЭС, что, в общем, недалеко от истины: на территории завода каждый день происходят какие-то аномалии.



CD-МАНИЯ

7 ОТ РЕДАКТОРА

Привет!

Да, господа и дамы, как ни крути, а в наше время скоростного интернета и повсеместного засилья биотуалетов время летит с какой-то сверхзвуковой скоростью, оставляя за собой лишь яркий шлейф событий и воспоминаний. Однако особенно стремительно время течет, когда делаешь такой без сомнения культовый журнал, как «Игромания», живя, можно сказать, от одной сдачи дисков в печать до другой. Не успели мы тут дух перевести, а уже вот вышел юбилейный — сотый номер вашего и, конечно, нашего любимого журнала, который за время своей долгой жизни из месяца в месяц развивается и растет буквально на глазах. Как вы понимаете, столь значимую дату мы снова и опять отмечаем ударной работой на благо нашему читателю, то есть вам, и нынешний чертовски пухлый DVD, который буквально ломится от вкусовностей, лучшее тому доказательство.

В первую очередь обратите взор на темы DVD, где расположилось отличное официальное дополнение **Trackmania Sunrise Extreme** для игры «ТрекМания Sunrise». Отмечу, что аддон создан разработчиками оригинальной игры, распространяется совершенно бесплатно и таит в себе множество весьма занятных фишек. Например, пару новых увлекательных игровых режимов.

В «Темах компакта» просто необходимо отметить кампанию для **Warcraft III** под названием — «Мицакульт: Клетка», она порадует вас интригующим сюжетом и кучей уровней, которые сделаны просто великолепно. Штука вся в том, что данная кампания создана нашим читателем специально для «Игромании», и на моей памяти это вообще первый случай, когда читательская работа заслуженно попадает в звездные ряды тем компакта. Так что ни в коем случае не пропустите.

В рубриках «Игровая зона» и **DeathZone** у нас вообще просто-таки чудовищно-массовое заселение новых и без сомнения хитовых

игр. Смотрите сами: вас ждут сочные подборки к «Блицкриг 2», **Age of Empires III**, **Black and White 2**, **FIFA 06** и **Pro Evolution Soccer 5** — играм, которые, как нам кажется, в представлении просто не нуждаются. Ну а в **DeathZone** вас ждут увесистые подборки для пары шикарных боевиков — **Quake 4** и **Call of Duty 2**. А в «Бонусы «Игровой зоны» мы еще положили самый первый и весьма интересный мод для **Civilization IV**.

И напоследок настоятельно рекомендую отправиться в раздел «Интересности», дабы установить набор улучшенных текстур для **Quake 4** под названием **Parallax**, который резко улучшает внешний вид этого свирепого боевика. Играть однозначно становится куда интереснее. В общем, в этот раз у нас полный аншлаг и каждый найдет себе обновку по вкусу.

Как всегда — удачи и до встречи в следующем месяце!

СТЕПАН ЧЕЧУЛИН
tomba@igromania.ru

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рубрика «CD-мания» содержит краткую информацию обо всем, что находится на январском CD/DVD «Игромании». На самих CD/DVD содержатся развернутые описания, детальные инструкции по установке и скриншоты.

CD/DVD оснащены интерфейсом, который обновляется каждый месяц и каждый раз создается в стиле одной из самых свежих и классных игр. Кроме того, вы можете легко и просто распечатывать описания и статьи на принтер и сохранять их в RTF и в TXT,

прокручивать слайд-шоу и смотреть видеоролики, а распаковка интересных вам файлов на жесткий диск осуществляется, конечно же, всего одним нажатием клавиши! Кроме того, наши диски оснащены мощной поисковой системой, и вы без труда можете отыскать все, что вам нужно.

Для всех, кто хочет посоветовать, что интересного можно поместить на CD/DVD, круглосуточно действует ящик cdmania@igromania.ru.

Свои работы отправляйте на ящик gamezone@igromania.ru.

GLOBALMANIA

Автор: Михаил Извеков ♦ Где брать: КОДекс

На CD/DVD вас ждет очередное месячное обновление для нашей глобальной базы данных по игроманским дискам — **GlobalMania**, при помощи которой вы сможете за считанные секунды узнать — что, где и когда было опубликовано на наших дисках.

Помимо того, программа содержит обширную базу кодов, которая обновляется ежемесячно на основе материалов из журнальной рубрики «КОДекс». На данный момент в базе вы можете найти коды для более чем 1250 игр. Обращаем ваше внимание, что все коды нами проверены на работоспособность, так что, если у вас нормальная (желательно английская) версия игры, все читы будут работать без каких-либо проблем.



ИНФОБЛОК

1. Информация о российских внекомпьютерных клубах.
2. Информация о работах над CD/DVD и о музыке, которая играет на нынешних CD/DVD. В общем, всевозможная информация — в ассортименте.

ция — в ассортименте.

3. Небольшой, но содержательный «хелп» по CD/DVD, в котором описываются возможности и способы их реализации.

4. Блок игроманских статей по MTG.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ CD И DVD

Минимальные системные требования: P200, 256 Mb RAM, современный CD-привод (для пользования DVD-диском, соответственно, необходим современный DVD-привод), Windows 98, DirectX 8.0.

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ОБОЛОЧКА

В корневой директории CD/DVD в формате **html** лежит своего рода «альтернативная» оболочка. Если основная оболочка у вас не запускается, глючит или просто медленно работает — запускайте альтернативный вариант.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Все, что находится на CD и DVD, в «CD-мании» помечено кружками разного цвета:

- CD — то, что находится на CD и на DVD.
- DVD — то, что находится только на DVD.
- CD+DVD — то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

ЧТО ГДЕ НАХОДИТСЯ

РАЗДЕЛЫ ПЕРВОГО CD: «Видеомания», «ДемоБлок/Темы», «Патчи», «КОДекс», «Киберспорт», «По журналу», «Руководства и прохождения», «Софтверный набор», «Мобильная территория», «ИнфоБлок».

РАЗДЕЛЫ ВТОРОГО CD: «Видеомания», «Игровая зона», которая состоит из трех основных частей, а также разделы: «ДемоБлок/Темы», **DeathZone**, «Игровой десктоп», «Веселости» и «Железный софт».

РАЗДЕЛЫ DVD: все рубрики двух компакт-диск плюс «Из первых рук», «Темы DVD», «Интересности», «Онлайновые игры», «Последний взгляд», «Машина времени», «Дополнения игровой зоны» и «Игровой калейдоскоп».

CD И DVD

Главный редактор:
Степан Чечулин
Редакторы: Семен Чечулин,
Антон Логвинов
Программирование:
Ирина Сидорова
и Денис Валеев
Дизайн оболочки:
Илья 'J.B.' Галиев

Над рубрикой «Игровая зона» работали:

Андрей Калинин, Иван Рожнев, Семен Чечулин, Владимир Куншин, Александр Цыплаков

Над рубрикой «По журналу» работали:

Алексей Кравчун, Игорь Варнавский, Николай Пегасов, Александр Кузьменко

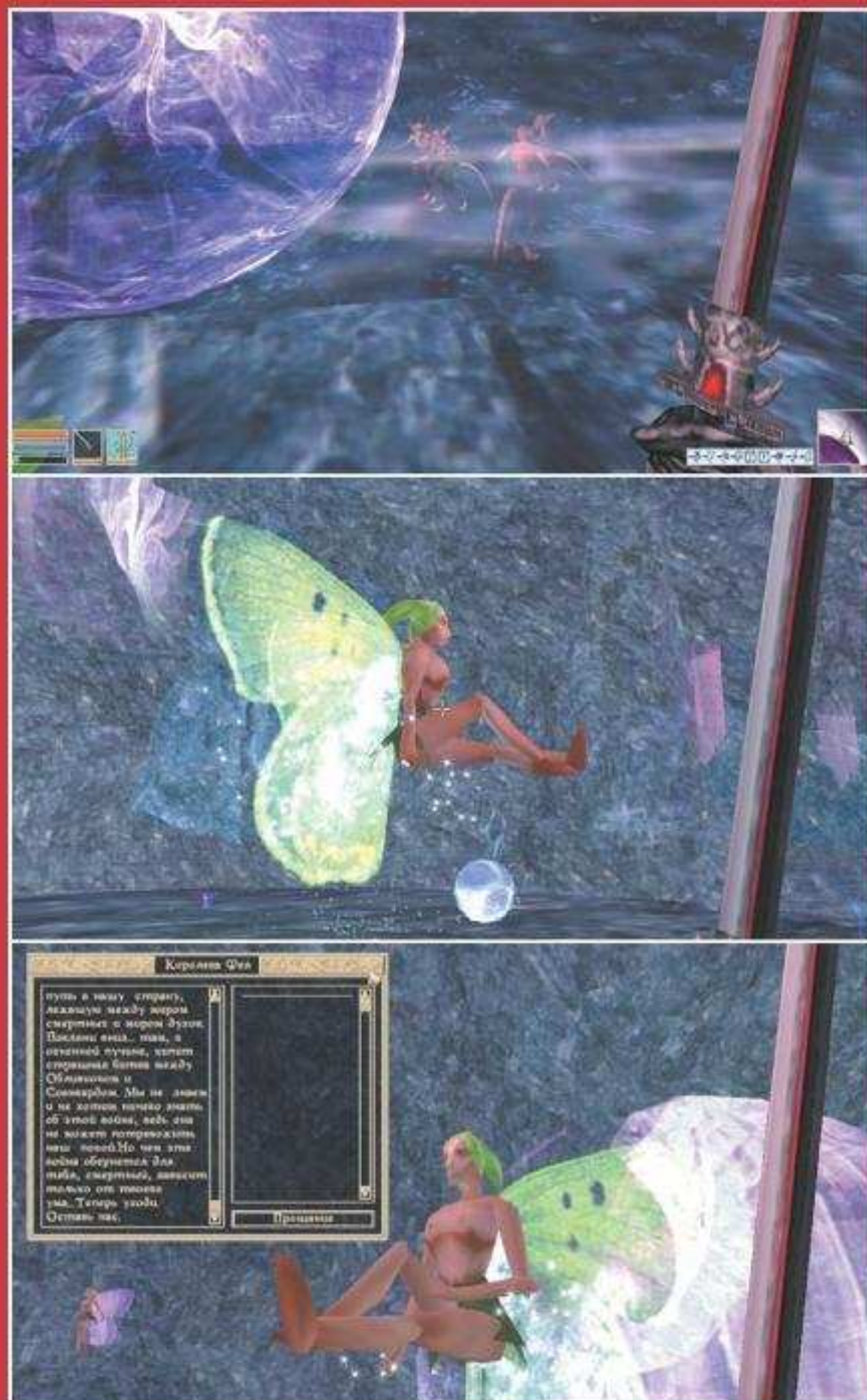
СДЕЛАНО В ИГРОМАНИИ

The Elder Scrolls III: Morrowind: Кампания «Королевство фей»

Локализаторская артель нашего журнала дотянулась своими длинными цепкими конечностями и до всенародно любимой RPG — Morrowind. Жестокоей локализации был подвергнут отличный мод «Королевство фей».

Как известно, количество модов для Morrowind в буквальном смысле зашкаливает. Условно все моды можно разделить на оружейные, квестовые, новые локации и видоизменение персонажей/окружения. Мод «Королевство фей» представляет собой новую локацию, которая добавляет в игру возможность побывать в невероятной красоты местах, где с легкой руки автора модификации обитают настоящие феи. Внешне эти магические существа выглядят как полуголые дюймовочки с крылышками — эдакая адская смесь из куклы Барби и манга-куклы хентай-направленности. Детализация феек просто отличная.

Теперь что касается игровой механики. В королевство можно проникнуть только одним способом — через специальную дверь в Квартале Чужеземцев в Вивеке. Автор мода насчет ее местоположения дает весьма расплывчатую подсказку: «Почаще смотрите вверх». Попав в королевство, можно взять только один квест — найти Королеву фей. Вроде бы простое задание, но с первого раза выполнить его не так-то просто. Дело в том, что дизайн у королевства, мягко говоря, необычен: эдакий запутанный лабиринт, стены которого где-то прозрачные, где-то полупрозрачные, все просвечивает, играет бликами, заблудиться — проще простого. Впрочем, что еще нужно настоящему искателю, кроме хорошо смоделированного лабиринта, забитого под завязку приключениями в виде полубогаженных феек! Пожалуй, лучший выбор для всех любителей оригинального.



Max Payne 2: The Fall of Max Payne: Сюжетное дополнение «Прозрение»

Второй локализованный нами мод за авторством Клемента Мендеса (aka Corwin) называется «Прозрение» и предназначен для игры Max Payne 2: The Fall of Max Payne. Этот же автор подарил игровой общественности другой мод — «Хроники Макса Пейна», локализацией которого мы, скажем так, дебютировали несколько номеров назад. Несмотря на то что мод «Прозрение» старше «Хроник», он ничуть не менее интересен.

На этот раз автор перенес действие в момент, следующий сразу за секретной концовкой оригинальной игры: когда и Макс, и Мона остаются в живых. Макс внезапно приходит в себя в тюрьме... В голове сумбур, ничего не понятно... Внезапно дверь камеры со скрипом отпирается — и перед Максом возникает другой заключенный, который почти по-братски протягивает ему оружие и сам соглашается повоевать немного плечом к плечу. Все почти нормально. Если бы не одно «но». Заключенный на самом деле чистильщик, один из тех, кого мы пачками косили на протяжении всей сюжетной линии игры. Так сказать, недобиток... Итак, Макс бежит из тюрьмы, ему предстоит узнать, что стало с Монай, понять свою роль во всей этой темной истории, найти ответы на множество вопросов.

Автор мода пошел по пути наименьшего сопротивления: не стал изменять оружие и интерфейс игры, нововведения коснулись исключительно самих уровней, скриптовых вставок и комиксов между миссиями. К слову сказать, автор превосходно создал «аппликации» из своих собственных комиксов и стандартных игровых.





ИГРОВАЯ ЗОНА

№1. Age of Empires III

Что: Три модификации, семь сценариев
Где брать: Игровая зона II



▲ Сценарий Monster Truck

Age of Empires III, самая красивая стратегия современности, сразу же после выхода начала обрастать разнообразными дополнениями. Предлагаем вашему вниманию первые из их числа.

Звание самой оригинальной работы однозначно присуждается карте **Monster Truck** для четырех игроков (двое из них управляют компьютером). По сценарию вам предстоит поучаствовать в гонках на громадных пикапах с гигантскими колесами, которые каким-то чудом угодили в Age of Empires III. Если в Сети не нашлось желающих с вами погоняться, можно просто покатайтесь по детально проработанной местности, развлекаясь раскатыванием в пыль древних построек.

Кроме того, вас ждут увлекательные сценарии **Rotate Buildings Ingame**, **Fight To The Dead — First**, **The Alamo**, **The Race**, **Xamo — Generals**, **New England Battlefield**, **Killing Island Continent**, **Revolutionary War** и три небольшие модификации — **Larger Maps**, **Rotate Buildings Ingame** и **All Home Cities Fully Unlocked**.

№2. Black and White 2

Что: Одна модификация, одиннадцать скинов
Где брать: Игровая зона II



▲ Модификация Japanese

Первая подборка дополнений для единственного в своем роде симулятора бога. Прежде всего обратите внимание на модификацию **Japanese**. Как можно догадаться из названия, она позволит вам сыграть в обычной синглплеерной кампании за племя японцев. Хотя мод еще находится в стадии бета-тестирования, уже сейчас есть на что посмотреть: готовы мирные жители, воины, лучники, постройки и некоторые элементы интерфейса. В общем, советуем обратить внимание.

Кроме того, вас ждут скины различных существ, игровых указателей, а также злобного советчика.

№3. Блицкриг II

Что: Двенадцать карт
Где брать: Игровая зона I

Новичок нынешней «Игровой зоны» — «Блицкриг II» — появился в магазинах совсем недавно, но уже оброс кучей всевозможных дополнений. Мы выбрали лучшие.

Особое внимание обратите на карту **Attacking City**, на которой построены окрестности небольшого городка, захваченного фашистами. Поселение отлично охраняется, повсюду вырыты глубокие траншеи, набитые пехотой, на стратегических точках окопались



▲ Карта Attacking City

пушки с опытными расчетами и танки с разудальными экипажами. Мало того, сухопутные силы получили от командования карт-бланш на использование авиации, поэтому над городом кружат бомбардировщики, которые только и ждут удобного момента, чтобы скинуть на головы ваших солдат бомбы. Короче говоря, вам как советскому командиру опять поручили заняться шапкозакидательством и любой ценой взять укрепленный район. Весьма распространенная трагическая ситуация Великой Отечественной, и вам предстоит стать ее участником.

Остальные карты — **Attacking City**, **City Fight**, **Cyphers1st**, **Desert Rats**, **DL-Gegenangriff**, **Finden & vernichten**, **Kerch**, **Mandjuriya**, **NormandyFields**, **Pegasus Bridge**, **Snipertime** и **Sommernachtstraum** также заслуживают вашего пристального внимания.

№4. GTA: San Andreas

Что: Вертолет, поезд, текстуры для восточного Сан-Ферро, текстуры для АЗС, текстуры для автомобильного магазина, двенадцать моделей автомобилей, два ховеракрфта, две настенные картины
Где брать: Игровая зона I

Традиционно мощнейшая подборка для одной из самых любимых в народе игр.

Особого внимания в этот раз заслуживает модификация **New East San Fierro**, которая перерисовывает небоскребы, мосты, станцию, магазины и дороги всей восточной час-



ПРОГРАММА «МОБИКОН» НА НАШЕМ ДИСКЕ!

CD + DVD



«МобиКон» — это каталог всего того, что вы с успехом можете загрузить в ваш мобильный телефон. Все игры, музыка и картинки снабжены подробными аннотациями и скриншотами.

Ассортимент «МобиКона», постоянно растет.

На этом диске вы сможете найти:

- Более 500 игр самых различных жанров, включая стратегии, аркады, квесты и т.д.;
- Более 500 MP3-мелодий, которые поделены на одиннадцать категорий;



- Огромный выбор картинок и заставок: анимированные и игровые заставки, знаменитости, красивые пейзажи и многое другое;
- Более 600 полифонических мелодий;
- в разделе «Видео» — ролики и мультфильмы.

Также предлагаем вашему вниманию новинки:

- Слайд-шоу — поучаствуйте в создании фильма!



Темы для оформления меню вашего телефона!

«Шура, вас срочно вызывает местком», «Ларису Ивановну хочу», «Жизнь хороша!» — и это всего лишь малая часть высказываний любимых киногероев в разделе «Мелодии» на «МобиКоне»!

Значительно расширился выбор экранных заставок, некоторые из них вы видите здесь и сейчас. Но еще большее количество картинок вас ждет на диске!



▲ Автомобиль Bentley GT

ти Сан-Фьерро, куда Карл Джонсон попал вскоре после ареста своего братца.

Описывая другие новшества, ожидающие вас в Сан-Андреасе, скажем, что на улицах заурчат новые модели автомобилей **Argo Avenger**, **Bentley GT**, **Buggy**, **Mercedes SL 65 Limousine**, **Mercedes SL 65 Tuning**, **Honda Dream 50**, **Mitsubishi Eclipse RZ**, **Opel Corsa**, **Plymouth**, **Renault r 5 Turbo**, **1969 Chevrolet Camaro**, **Seat Ibiza**, и **Skoda Superb**. В небе над штатом пролетит российский вертолет **KA-27 H**, а жители города купят себе новые модели хOVERKRAFTов.

№5. FIFA 06

Что: Десять программ, семь патчей, комплект мячей, пара бутс
Где брать: Игровая зона II



▲ Патч Gameplay Update 06

Пока крупных патчей для **FIFA 06** не выходит — то ли народные умельцы еще сами не наигрались в новый футбольный симулятор от **EA Sports** и не спешат создавать глобальные работы, то ли начатые проекты настолько великие, что работа над ними будет закончена еще нескоро. Поэтому пока приходится довольствоваться различными мелкими, но не менее качественными дополнениями.

На этот раз лучшей работой признается патч **Gameplay Update 06**. После его установки вратари станут активнее выходить из ворот, компьютерный соперник научится производить замены футболистов, сбалансирован доход от продажи билетов, а также максимальное и минимальное количество игроков в команде. В целом игровой процесс станет более приближен к тому, что происходит на настоящем футбольном поле.

Также ни в коем случае не пропустите набор из необходимых программ, подборку отлично нарисованных мячей и пару высококачественных бутс.

№6. Pro Evolution Soccer 5

Что: Пять программ, четыре патча, два комплекта мячей, три набора стадионов
Где брать: Игровая зона III

Pro Evolution Soccer 5, японский ответ

ТЕМА КОМПАКТА

GTA: San Andreas: Дополнение Roads of Los-Santos

Название: Roads of Los-Santos ♦ Игра: GTA: San Andreas ♦ Разработчик: Nite ♦ Что нового: Городские дороги Лос-Сантоса, пригородные дороги Лос-Сантоса ♦ Размер: 23 Мб ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы

Согласитесь, что для игры, в которой две трети всего своего времени герой проводит в машине, очень важна красота и качество дорог, по которым он на этой самой машине и передвигается, так что данная модификация придется вам весьма кстати, ибо она обновляет и украшает буквально все городские и шоссе-ные дороги Лос-Сантоса и его пригородов.

Новое дорожное полотно смотрится просто отлично. Автор выложил детально прорисованный черный зернистый асфальт и нарисовал большую и яркую дорожную разметку, благодаря чему все тутошные дороги стали ну прямо до дрожи настоящими. Кроме того, новые дороги здорово помогают уходить от преследования полиции, ибо никаких ухабов тут нет и в помине, а скорость развивается стремительно. Плюс ко всему,

трасса четко просматривается, а яркие полосы разделительных линий не только помогут вам не выехать на встречную полосу и не угодить в аварию, но и заранее видно, куда надо повернуть, что особенно ценно во время лихой гонки с местными гангстерами.



▲ Набор Stadiums Update Pack

канадской **FIFA 06**, не заставил себя долго ждать, и на нашем диске уже лежат новенькие дополнения к этой игре.

Самая глобальная работа минувшего месяца — набор **Stadiums Update Pack**. Как вы догадались, он добавляет в игру ряд новых стадионов. Самые значительные — «Олд Траффорд», «Хайбери», «Ной Камп», «Сан-Сиро» и «Стэмфорд Бридж». Они наверняка на слуху любого уважающего себя футбольного болельщика. На большинстве из арен уложен свежий газон, обновлены трибуны, установлены новые сетки ворот, угловые флажки и рекламные щиты.

Также не забудьте разнообразить свой виртуальный футбол стадионами «Локомотив» и «Лужники», двумя отменными комплектами мячей, четырьмя патчами и самыми необходимыми программами.

№7. ТрекМания Sunrise

Что: Одна модификация, одна кампания, десять трасс, десять моделей и скинов машинок
Где брать: Игровая зона I



▲ Модификация Arab

Продолжаем радовать любителей безумных автогонок лучшими дополнениями для «ТрекМании Sunrise». Гвоздь нынешней подборки — модификация **Arab**. В ней вас ждут трассы, проложенные по узким восточным улочкам, расписанные арабскими иероглифами дома, россыпи горячего песка, зелененькие пальмы и прочие красоты, так согревающие холодными зимними вечерами.

Также в подборке вас ждут десять отличных моделей и скинов машин, треки **Total Madness**, **Hyperbounce**, **Absolute Power 2**, **On and Off Road 3**, **For Your Eyes Only**, **River of Blood**, **Adrenalin**, **Speed Session**, ***MindGate*** и кампания **The Educator**.



№8. Battlefield 2

Что: Три карты, шесть модификаций
Где брать: Игровая зона I



▲ Карта Smyrna

Авторы модификаций и карт не устают делать все новые и новые творения для боевика **Battlefield 2**. В этой подборке вы найдете три наикрасивейших карты, которые предлагают вам сражаться в золотых песках и торфяных болотах, тропических джунглях и даже в российском Волгограде. Отдельного слова заслуживает карта **Smyrna**, на которой построен одноименный город, представляющий важную стратегическую точку южного средиземноморья. Здесь пустынная каменистая почва чередуется с топкой болотистой, что сильно мешает продвижению пехоты, но совершенно не беспокоит технику.

Кроме того, вас ждут шесть новых модификаций: **German Forces**, **32 Man Lan**, **Realism**, **Air Combat**, **Single Player Tweaks** и **3d Person Soldiers**.

№9. The Sims 2

Что: 37 наборов одежды, 36 предметов обстановки, две модификации
Где брать: Игровая зона I



▲ Женское платье ATS FAN dress 004

В этом месяце, впрочем, как и во все предыдущие, симы будут ходить в удобной и нарядной одежде. Подарки получают и стар и млад, мальчики и девочки, их родители и бабушки, вот только дедушки останутся без новых костюмов.

Мебельные интернет-магазины Сим-Сити тоже изрядно расширили свой ассортимент. Особым спросом в них пользуются готическая обстановка спальни и современная обстановка гостиной.

№10. Half-Life 2

Что: Девять карт, три мода
Где брать: Игровая зона II

На диск к октябрьскому номеру «Игромании» мы выкладывали бета-версию карты **Save alyx**, которая наверняка приглянулась вам, дорогие читатели. А в этом месяце случилось знаменательное событие — в свет вышла полная версия этого замечательного творения, да еще и в трех частях! Теперь вы

ТЕМА КОМПАКТА

В тылу врага: Модификация BTRH

Название: BTRH ♦ Игра: В тылу врага ♦ Разработчик: BTRH Clan Developers Team

♦ Что нового: Техника, карты, текстуры, эффекты ♦ Размер: 94 Мб ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы

Солидная модификация, которая заметно оживляет сетевые битвы игры «В тылу врага». Прежде всего обратите внимание на увеличение количества территорий, за которые можно и нужно драться. Стараниями команды **BTRH** вам удастся побывать аж на 23 новых театрах военных действий. Ваши солдаты будут хлюпать по смоленским болотам, биться за Псков и Ржев, форсировать Днепр.

Парк бронетехники также неимоверно распух. Новыми танками, увы, разжились только советская и немецкая сторона, но зато количество новых моделей впечатляет: советские войска получили всю серию танков Т-34, начиная с модели 1939 года и заканчивая моделью 1943 года, оснащенной 85-миллиметровым орудием. Кроме того, в гаражах СССР теперь стоят дополнительные модели танков КВ. Но главное, что теперь за Родину, за Сталина будет биться славное семейство самоходок в полном составе, начиная с СУ-122 «Зверобоя» до монструозной ИСУ-155. Немцам, в свою очередь, выписали новые модели самоходок STUG и средних танков PZKW.



▲ Карта Save alyx full

сможете погромсать толпу злых зомби в небольшом особняке, проехать по дну каньона на резвом багги и даже задать жару нехорошему спецназу во дворе огромного дома одной правительственной шишки! Вся эта вкуснятина приправлена отменной динамикой, проработанным геймплеем и завернута в красивую обертку в виде качественного дизайна всех трех частей этой миссии. Дерзайте, товарищи, и не забудьте пристегнуться, ведь вас на дне каньона ждет багги!

Модификации **Black Magnum**, **Golden Magnum**, **Sumsknpk** и карты **Central Station**, **CombineBase**, **Evening of the Deceased**, **Inbound**, **Pyramaze beta**, **Rush**, **Silent room**, **Weaponrush 2** также не заставят вас скучать.

Ну а главным праздником для враждующих сторон станет появление на поле боя огнеметного танка — огнедышащее чудо обладает не кислой мощью и на ближних дистанциях буквально в считанные секунды превращает десяток солдат в хорошо прожаренный шашлык.

Характеристики всех танков также изменены: у них увеличилась дальность и сила выстрела, вследствие чего решающим фактором для победы в каждом раунде становится исход танковых дуэлей.



№11. Empire Earth II

Что: 12 карт, 1 модификация
Где брать: Игровая зона II



▲ Карта Assault

Особое внимание в подборке уделите карте **Assault**, которая полностью завязана на постоянном действии и принятии игроком быстрых решений. Вам придется за строго ограниченное время захватить стратегически важную территорию, причем количество ресурсов для выполнения столь непростой задачи у вас ограничено, да и враг не дремлет — постоянно заботится о защите границ, своевременно строит защитные укрепления и военные юниты.

Также не пропустите карты **3 Continent**, **Assault**, **Island**, **Jungle Combat**, **Marine Attackon EL Jafra**, **Mexican American War**, **Okinawa 1945**, **Pacific War**, **Sweden Invades**, **The Battle of the Bulge 1944**, **The Bay of Death**, **WW 2** и модификацию **Unlimited Building**.



№12. Operation Flashpoint

Что: Десять модификаций
Где брать: Игровая зона III



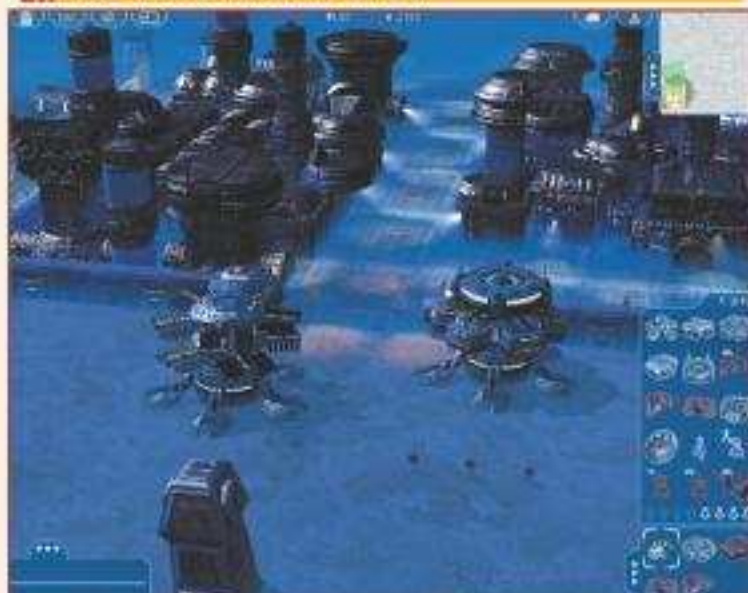
▲ Вертолет KA-52

Краса сегодняшней подборки — модель отечественного вертолета KA-52. «Черная акула» сделана максимально реалистично, на корпусе сидят красивые текстуры, превосходно детализирована кабина пилота. Вертолет обладает огромной боевой мощностью, заключенной в мощных управляемых ракетах, установках НУРС и бортовой пушке. Автор не поленился и на случай внезапной гибели железной птицы даже создал ее обгоревший остов.

Также не проходите мимо дополнений **CsJ Hueys**, **IkaR F14**, **IkaR M2M**, **Kmm 136 at 4**, **Kmm Diemaco**, **Kmm Fn mag**, **Kmm Para**, **LI wypr** и **NIM Dynamic Weather**

№13. Earth 2160

Что: 14 карт
Где брать: Игровая зона II



▲ Карта City Fight

В этой подборке вас ждет множество новых карт для этой великолепной игры. Здесь присутствуют как обычные карты формата 1x1 для одиночных сражений, так и карты для куда большего количества игроков.

Однако особое внимание уделите карте **City Fight**, на которой вас ждут ожесточенные бои в черте города, когда отовсюду приходится ожидать коварного удара противника. Карта увлекает неописуемой таинственной атмосферой и весьма нехилым разнообразием тактик.

Кроме того, вас ждут карты **1v1 Facing Worlds**, **1v1 4**, **5 Stars**, **6 Er no ufo12**, **Crossfire**, **Deathland**, **Ehdie**, **Energy xv1**, **Energy xv5**, **Frontier**, **King of the Hill**, **Operation Phoenix** и **Paradise Islands**.

№14. DOOM 3

Что: Девять карт, три мода
Где брать: Игровая зона I

Большая часть нашей подборки посвящена вышедшему не так давно дополнению **Resurrection of Evil**. Первое место в ней принадлежит карте **Evacuation Protocol 2**. Ваш герой просыпается в своей теплой и

ТЕМА КОМПАКТА

Warcraft III: Кампания «Мицакульт: Клетка»

Название: Мицакульт: Клетка ♦ Игра: Warcraft III: The Frozen Throne ♦ Разработчик: Сергей Покровский
♦ Что нового: карты, сюжет, герои ♦ Размер: 104 Мб ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы

CD + DVD

На ноябрьский диск «Игромании» за 2005 год в рубрику «Работы читателей «Игромании» была выложена кампания от **Сергея Покровского «Мицакульт: Младший брат ада»**, которая пришлась по вкусу многим нашим читателям. Настало время продолжить повествование и представить продолжение этой отличной кампании. Встречайте — «Мицакульт: Клетка»!

Итак, в этой кампании Мицакульт становится жертвой предательства брата, спутавшегося с врагами и направившего объединенные силы для того, чтобы уничтожить его. Герой, потрясенный такой черной подлостью, теряет себя и переходит на темную сторону.

После этого повествование переходит к рассказу о паладине Бенедикте Миллиноре, который путешествует по миру, тщетно пытаясь найти без вести пропавшую волшебницу Милинду. Светлый воитель долго скитался и наконец попал в процветающую и спокойную страну орков — Маргарасс. В этом государстве он случайно наткнулся на бравого адмирала Волара, который рассказал ему, что Лудлас, родной город героя, попал в блокаду по воле ужасного великана, завалившего единственный проход во внешний мир гигантскими глыбами, и что за этим стоит их бывший друг, захваченный темной си-

лой. От услышанного рыцарь пришел в ужас и собрался было покончить с собой, но мудрый адмирал предложил вместо намеченного харакири кинуть клич, набрать армию из местных орков, утереть нос павшему Мицакульту и освободить Бога Ледяного Огня, дарующего мир и спокойствие, из каменного плена. Как видите — мы имеем лихо закрученный и чертовски увлекательный сюжет.

Кампания состоит из двенадцати миссий, и все они отличаются отменным дизайном, интересными заданиями и до мелочей проработанным балансом. Вы будете махать именным мечом, срубая вражьи головы, спасать друзей и искать важные артефакты. У каждой карты будет чем вас удивить.



▲ Карта Death is Coming

мягкой постельке и обнаруживает, что вокруг валяются трупы тех, кто еще совсем недавно имел счастье называть вас своим товарищем. В чем дело? Почему у Пети оторвана голова, а Саша лежит с дыркой в животе? Именно это ему предстоит выяснить. Поэтому он, не медля, хватается за верный шотган и отправляется на поиски врагов, которые в начале игры ну никак не хотят являть себя миру и игроку. Добрую половину карты вы

будете разыскивать мощное оружие, и только потом начнется настоящее веселье. Зомби, быки и летающие головы появляются внезапно и в самых неожиданных местах, поэтому вы должны быть всегда готовы к бою, как пионер к труду!

Девять других карт — **Blood Trail**, **Central Hub**, **Code Red**, **Death Valley**, **Hold The Base**, **Make It To Morning**, **Project overkill** и **Viavga** — вместе с модификациями **Chainsaw**, **DC Guns**, **Double Shotgun** тоже прекрасны и стоят вашего внимания.

№15. The Elder Scrolls III: Morrowind

Что: 14 плагинов
Где брать: Игровая зона III

Изучая эту подборку, ни за что не проходите мимо плагина **Va Silver Long Swords**. Благодаря ему вы сможете насладиться блестящим поистине великолепных моделей серебряных клинков. Один — двуручная клеймора, а второй — одноручный серебряный меч. Оружие ковалось с нуля, ничего подобного вы не найдете ни в Балморе, ни за ее преде-



▲ Плагин Va Silver Long Swords

лами. Автор великолепно подобрал текстуры: создается ощущение, что мечи действительно сделаны из серебра. Стоит также отметить, что новое оружие обладает великолепными боевыми характеристиками, что делает его лакомым кусочком для любителей побороться с врагами.

Обязательно не пропустите плагины **Bouking Manor, Caldera Zelda Estate, Caldera Zelda Estate Basement, MorVayn Manor Renovated, The Imp Dwrvnhouse, Aurora Armor, Js Iron Sword Reskin, KrsAsent, Narcatas Macs, Sachien, Weapon Collection, Heads All Faces Combo, Refmagic, Seamless Morrowind, Slave Comp, Vir We и Blackmarsh.**

№16. Warcraft III

Что: Двенадцать карт

Где брать: Игровая зона I



▲ Карта Denor

Прошедший месяц оказался неурожайным на хорошие работы для **Warcraft III**. Так что в этот раз мы порадуем вас лишь двенадцатью картами, но зато какими! Выбрать достойнейшую из них воистину нелегкая задача, однако лучшей из лучших была признана карта под названием **Denor**, которая прекрасно подойдет для любителей кровавых ристалищ без строительства базы, развития инфраструктуры и клепания войск.

Итак, ваши brave солдаты наступали на вражеский город, но как назло попали в засаду. Что делать? Понятно что — стойко держаться, надавать тумачов супостату и смешать его армию с лордеронским черноземом. Однако сказать легче, чем сделать, ибо армия противника сильна, ваши солдаты деморализованы и для победы нужны не столько воинственные кличи, сколько хитрая, быстрая и жестокая тактика.

В подборке вы также найдете любопытные RPG-карты, «мясные» meelee-карты и даже одну интересную мини-игру, которая напомнит вам о милой детской игре «Лабиринт».



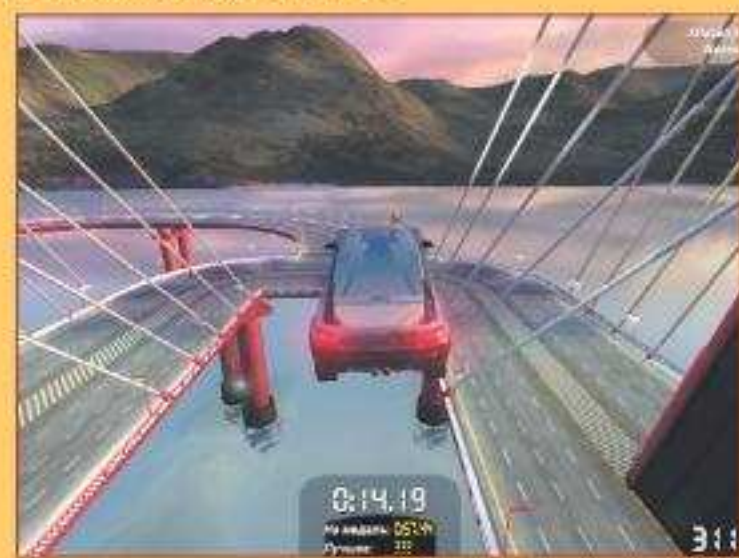
ТЕМА DVD

ТрекМания Sunrise: Дополнение Trackmania Sunrise Extreme

Название: Trackmania Sunrise Extreme ♦ Игра: Trackmania Sunrise ♦ Разработчик: Digital Jesters ♦ Что нового: Трассы, режимы игры, чемпионаты, заставочный ролик ♦ Размер: 400 Мб ♦ Где брать: Темы DVD

Создатели потрясающе красивых и увлекательных гонок «ТрекМания Sunrise» — настоящие рыцари игровой индустрии. Все время после выхода игры они трудились, создавая для нее первый аддон. И вот, аккурат после Хэллоуина, плод их трудов под названием **Trackmania Sunrise Extreme** увидел свет. Радости поклонников «ТрекМании» не было границ еще и потому, что издатели поступили весьма благородно, не заставляя геймера раскошелиться, а выложив дополнение в Сеть для свободного скачивания. Мы тоже поработали, и вот — он на нашем диске.

Вся соль аддона в новых режимах игры «Трюки» и «Экстрим». Первый режим посвящен автомобильному трюкачеству во всех его проявлениях. Вам предстоит выделять безумные фокусы на пятнадцати трассах, раскиданных по пяти чемпионатам. Ваша машинка будет вертеться на высоких трамплинах, построенных в портовых складах, выделять сальто-мортале в светящемся ночными огнями каскадерском парке и рикошетить от волн на прибрежных автодромах. Цель сей акробатики — получение очков, за энное количество которых дают медали.



№17. Heroes of Might and Magic

Heroes of Might and Magic III и Heroes of Might and Magic IV

Что: Двадцать карт + двадцать карт

Где брать: Игровая зона I



▲ Сорок лучших карт

Мы продолжаем выкладывать по двадцать лучших карт для третьих и четвертых героев до выхода пятой части этой игры. Лучшее творение в нынешней подборке — это, конечно же, миссия от отечественного производителя — **Overpopulation**.

В некотором царстве, некотором государстве жили-были цари, мирно управлявшие сво-

ими владениями. Они добывали полезные ископаемые, строили города, и, казалось, ничто не предвещало беду. Но прошло несколько лет, и все переменялось. Ресурсы подошли к концу, поселения обветшали и стали рушиться, простолюдины обеднели, а монархи обогатились. В итоге — между владыками разразилась война. И была она не на жизнь, а на смерть. За каждый клочок земли, за каждую унцию золота шли кровавые битвы. Шли годы, но междоусобица не прекращалась: люди по-прежнему гибли вместе со своими городами. И вот во время всеобщего хаоса приходите вы — герой, которому предназначено навести в стране порядок. Задача, надо признать, не из легких, ибо лидеры враждующих сторон так увлеклись ратным делом, что не только не вняли призывам примириться, но дружно набросились на глашатая, то есть на вас. Отбивайтесь!

№18. Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения - Асы в небе - Перл-Харбор

Что: Восемь карт, пять скинов

Где брать: Игровая зона I

В нынешней подборке любой из вас, дорогие читатели, сможет найти дополнение по душе. Мы приготовили целую охапку различных миссий и кучу отменных скинов.



▲ Карта Dauntless

Но перво-наперво взгляните на карту **Dauntless**, ибо только здесь вы сможете взлететь прямо с грязной палубы раскачивающегося на волнах авианосца и отправиться в опасное путешествие. Боевая задача — добраться до вражеского аэродрома, разбомбить его и, само собой, постараться не врезать дуба раньше срока. Для этого надо напрячься и самому задать жару вражеским истребителям, которые наверняка покажут свои любопытные носы, стоит вам только приблизиться к аэродрому.

Также в подборке вы найдете карты **Desert sunset**, **Doodlebug Down**, **Dunkirk**, **The EpicRemake**, **Dust Eagles African Adventures**, **End of the Luffwaffe**, **Flak Bait**, **Flak mania** и скины **Boston Celtics**, **Germanyb Hannover 96**, **Ireland**, **Patriots**.

№19. Far Cry

Что: Семь карт.

Где брать: Игровая зона II



▲ MP Paintballstyle

Самая оригинальная карта в новой подборке называется **MP Paintballstyle**. Побегайте по веселому лесу, в котором играют в пейнтбол. Детализация работы на высоком уровне. На арене для соревнований установлены желтые бревна и песочницы, на земле растут яркие грибы, похожие на мухоморы, а в небесах парят разноцветные воздушные шары.

Не проходите мимо и других карт: **MP Ages**, **Monkey Bay**, **MP Baja**, **MP Delta River**, **MPHavai Night 2**, **MP Winterland Snow** и **MP No Escape**.

№20. Mafia: The City of Lost Heaven (Мафия)

Что: 15 моделей автомобилей

Где брать: Игровая зона II

Свежий сборник «Лучшие автомобили для «Мафии» познакомит вас с массивными внедорожниками. Вас ждут пятнадцать джипов разных национальностей и возрастов. Самый качественный называется **Rangerower**. Его главные достоинства — множество деталей, красивый салон и приборная доска, а также абсолютно четкие текстуры.

Кроме него в подборке припарковались



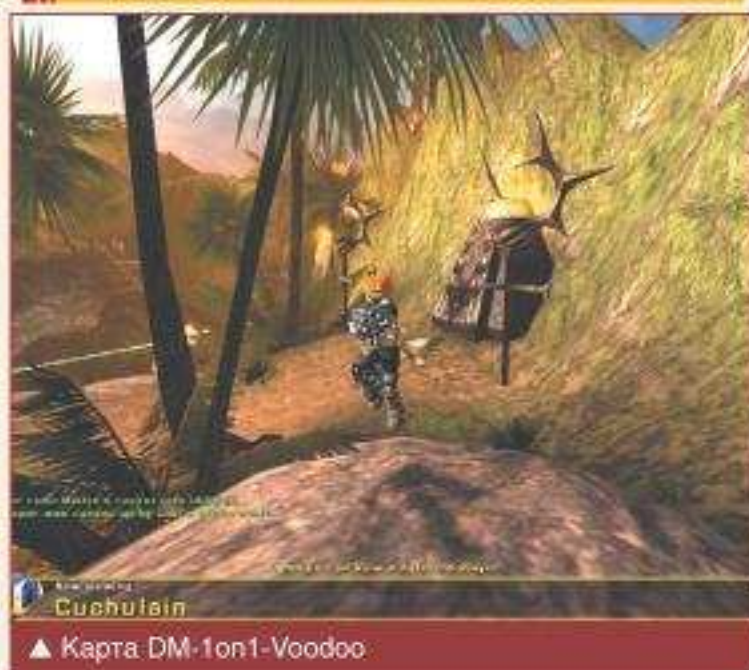
▲ Автомобиль Rangerower

BMW X 5, **Colt Seavers**, **Hummer H2**, **Hummer H1 mp**, **Jeep Wrangler**, **Landcruiser 100**, **Lincoln Navigator**, **Mercedes-Benz ML 500**, **Mitsubishi Pajero**, **Toyota Rav 4**, **Toyota Surf Hillux 4x4**, **Volvo XC 90**, **BA3 2121** и **УАЗ 3159 Барс**.

№21. Unreal Tournament 2004

Что: Девять карт, два скина

Где брать: Игровая зона II



▲ Карта DM-1on1-Voodoo

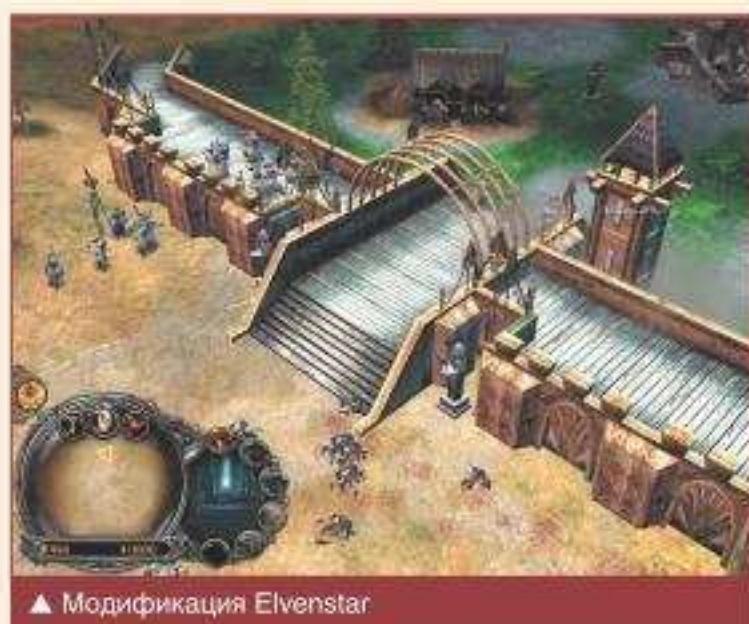
Самая выдающаяся работа нынешней подборки — небольшая, но очень симпатичная карта **DM-1on1-Voodoo**. На ней вас ждет грамотно проработанная горная местность с различной тропической растительностью: папоротниками, пальмами и бамбуком. Хотя карта предназначена для дуэльных сражений, устраивать на ней масштабную командную рубилку тоже очень весело.

Также на диске вас ждут карты **AS Trials of Movement**, **DM-Deadbolt**, **DM-Gael2k6**, **ONS-VolcanoHigh 2.0**, **ONS-Evergreen 1.0**, **VCTF-BeforeTheStorm-SE 1.0**, **DM-Solemm**, **VCTF-Before TheStorm-SE 1.0**, **CTF-MeltedFaith** и две шкурки — **Jack o Lantern** и **Assassin Cats**.

№22. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth

Что: Одна модификация, одиннадцать карт

Где брать: Игровая зона II



▲ Модификация Elvenstar

Самая значительная работа этого месяца — восхитительная модификация **Elvenstar**. Благодаря ей в Среднеземье поселятся две новые, тщательно проработанные фракции — **KhazadDum** и **Lothlorien**. Каждая со своими уникальными героями, юнитами, постройками и заклинаниями. Кроме того, **Elvenstar** существенно улучшает искусственный интеллект воинов и украшает бойцов новыми текстурами и анимацией. Меню и музыка со звуками тоже стали другими. В общем, не упустите возможность поиграть в этот шедевр.

Помимо этого вас ждут свежие карты **Misty Mountains**, **The Great Battle — Good**, **Mordor in Your Face**, **Minas Tirith Version 1**, **Edoras Version 1**, **Mother Nature**, **Amon Hen**, **Inside the Shire**, **Great War**, **River of Shadow** и **Amon Hen 2v2**.

НЕДЕТСКАЯ ФЭНТЕЗИ!



Спаси магический Лондон от голема и африта, сделай карьеру в мире волшебников и останься в живых... Это не так-то просто в мире, где угнетение гавнее противостояние:

ЛЮДИ ПРОТИВ МАГОВ

Джонатан Страуд

Читайте летопись новых похождений юного мага Натаниэля и блистательного гжинна Бартимеуса!



Каз Колема

ЭКСМО
ИЗДАТЕЛЬСТВО



№23. Warhammer 40 000: Dawn of War

Что: Четыре модификации, восемь карт
Где брать: Игровая зона III



▲ Карта Malefactum Diablo

Одна из лучших работ нынешнего месяца — карта с названием **Malefactum Diablo**. Главная отличительная черта — большой замок, расположенный в правой части карты. В нем начинают игру трое игроков, в то время как остальные стартуют за его пределами. Именно за эту цитадель и будут биться славные воины. Игрок, захвативший замок, получает внушительное преимущество над противниками, благодаря которому выиграть сражения будет намного легче.

Обратите внимание также и на другие карты — **New Eden 6P**, **New Eden**, **Tial**, **Eldar Shrine**, **Frozen Peak**, **Temple of Khorne**, **Forsaken Outpost**, **Animus Arroyo** и не проходите мимо модификаций **Tyranids**, **Half Scale**, **Heroes of the Imperium** и **Mark VI Armour**.

№24. Act of War: Direct Action

Что: Двенадцать карт
Где брать: Игровая зона I



▲ Карта Middle of Opulence

По сложившейся традиции спешим порадовать вас двенадцатью новыми картами. Одна из лучших — **Middle of Opulence** — просторный сельский район, за который могут побороться шестеро игроков. Каждый из них стартует на отдельном плоскогорье, на котором предостаточно места для строительства крупной базы — были бы ресурсы. В регионе расположено 12 нефтяных месторождений, а на центральном острове построены два банка, забитых деньгами. Как раз за эти лакомые кусочки развернутся самые крупные битвы.

Помимо этой вас ждут еще одиннадцать добротных карт, которые называются **Alpine Mountain Battle**, **Concentration Camp**, **Oasis**, **The Fight for the Bank**, **Plateau Run**, **Urban Warfare**, **Total War in UK**, **Total War in the USA**, **Volcano Landscape**, **Der Durchbruch** и **Fight or Lose**.

ТЕМА DVD

Half-Life 2: Модификация Capture The Flag

Название: Capture The Flag ♦ Игра: Half-Life 2 ♦ Разработчик: Fried Okra Games
Что нового: Карты, режим игры ♦ Размер: 160 Мб ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы

Модификация **Capture The Flag** вносит столь необходимое для мультиплеерного режима **Half-Life 2** разнообразие. Вы сможете поохотиться за флагами на одиннадцати разнообразных картах. Карта **CTF Canals**, например, предлагает таскать знамена в заводском районе, по которому текут закованные в камень каналы, а играя на **CTF Lockdown**, вы сможете попытаться счастья в руинах федеральной тюрьмы, засыпанной камнем, ящиками и железными баками. На остальных картах вам встретится и густая сеть канализаций, и станция метро с многочисленными лестницами и переходами, и подземная лаборатория с узкими коридорами, и даже огромное военное здание, построенное из толстенных бетонных плит.

Баланс карт проработан просто отлично. Укрытые закоулки, в которых можно спря-

таться, и лестничные проходы, подходящие для засад, сменяются пустыми длинными коридорами и необъятными залами, в которых негде укрыться, и битвы здесь очень жаркие. Не обделены и мастера гравитационной пушки, ибо все уровни буквально засыпаны предметами, которые можно вполне успешно кидать в противника.



№25. Star Wars: Battlefront

Что: Десять карт
Где брать: Игровая зона I



▲ Карта Nowhere: New City

Star Wars: Battlefront стремительно устареваает и сдает позиции своему младшему брату **Star Wars: Battlefront II**. Как следствие — для нее появляется все меньше и меньше новых дополнений, поэтому в этот раз мы порадует вас только десятком отличных карт, а уже в следующем номере целиком и полностью перейдем на упомянутый **Battlefront II**.

Особое внимание обратите на миссию **Nowhere: New City**, которая подойдет как новичкам, так и матерым игрокам, знающим толк в насаживании ненавистных врагов на горячие шампур. Вы сражаетесь у подножия древней пирамиды возле вполне современной автомобильной трассы, вдоль которой трусцой, аки бегуны на марафоне, пере-

двигаются супостаты. Бегают они, надо признать, очень резво, поэтому желательно отстреливать их сразу же, не засматриваясь по сторонам, в противном случае можете оказаться на местном кладбище.

Кроме того, всенепременно взгляните на карты **ABRIDON: CITY**, **ARENA OF DOOM**, **Jai nollan 1.1**, **Jorge: Test Map**, **Jorge: The Battle For**, **Taspir VI**, **Kashyyk: Jungle War 2**, **Malastrate**, **Man Clan** и **Savannah Prime 3**.

БОНУСЫ «ИГРОВОЙ ЗОНЫ»

Бонус №1. Карты для Warcraft III: Extreme Candy War 2005 и Justice

В этом месяце ударники из **Blizzard** не только выполнили, но и перевыполнили план по производству карт для **Warcraft III**. Новинки прозвали **Extreme Candy War 2005** и **Justice**. И первая, и вторая — эталон качества для всех картоделов. Как говорится, фирма гарантирует. Так что ставьте их и получите несколько приятных часов игры.

Бонус №2. Модификация для Civilization IV: CivBlueMarble

Отличный подарок для тех, кто уже играет в новенькую цивилизацию. Благодаря этой модификации вы можете одним кликом мыши создать настоящую землю, и выглядеть

она будет в точности как сегодняшняя. А весь фокус в том, что программка модифицирует карту в соответствии со спутниковыми снимками Американского аэрокосмического агентства NASA. Таким образом, расположение лесов, гор, рек, месторождений и морей будет идентично современному.

Бонус №3. Модификация для Quake 4 — BloodRed

Маленькая, но толковая модификация, изменяющая цвет внутренностей строггов на красный. Теперь, когда вы всадите в супостата очередь, в воздух взлетят фонтаны крови. Когда же нелюдь рухнет, то начнет искриться электрическими разрядами и исчезнет. Эффект электричества тоже сделан автором модификации

ИНТЕРЕСНОСТИ

Набор улучшенных текстур для Quake 4 — Parallax



Этот набор текстур привинчивает к только что вышедшей Quake 4 новейшую технологию Parallax. Эта навороченная графическая новинка применяется в игровых проектах, которые еще только разрабатываются, например, в Unreal Tournament 2007. Не вдаваясь в технические подробности, скажем, что благодаря ей все поверхности и объекты в играх становятся очень рельефными и объемными. Именно это и произошло с миром строггов. Все стало сногшибательно достоверным и настолько выпуклым, что кажется, что бронепластины морпехов можно потрогать. Ставьте модификацию не задумываясь, если вам, конечно, позволяет видеокарта, которая должна быть уровня не ниже Radeon 9500 или GeForce FX.

Набор для создания фан-сайта игры The Movies



Набор для создания сайта, посвященного уникальной игре The Movies, совершенно необходим, если вы собрались создать виртуальную киностудию, став начинающим режиссером или продюсером. В комплект вошли арты, обои, скриншоты, баннеры, фоновые рисунки, логотипы и аватары, которые

помогут вам сделать красивую страничку, за которую не будет стыдно.

Набор для создания фан-сайта игры Civilization IV

За свою многолетнюю историю блистательная «Цивилизация» обросла громадным воинством поклонников. Вполне вероятно, что вы тоже в их числе. В таком случае этот набор может подвигнуть вас на создание в Сети еще одного места, посвященного любимой игре, в котором будут собираться ваши единомышленники — такие же, как вы, фанаты. Уже в самом начале ваш сайт будет красивым и интересным, ибо вы найдете в распакованной папке музыкальные темы и звуки из игры, концепт-арт, иконки, портреты правителей, логотипы, скриншоты и обои. Кроме того, вы сможете разместить подробные рассказы о том, как создавалась Civilization IV, кто такие Firaxis, Джефф Бриггс и Сид Мейер.

ВЕСЕЛОСТИ

Что: Семь shareware-игр
Где брать: Раздел «Веселости»



В этом месяце в студии Sandlot Games сваяли весьма забавную игрушку под названием Granny In Paradise. Бодрая американская старушка, на старости лет дико полюбившая кошек, бежит по улицам, собирает бродячих котиков и кошек и через портал отправляет их в свой дом. Любовь ее так сильна, что ни пропасти, ни колдобины, ни даже жрецы майя не остановят спасение брошенных пушистиков. Битва за кошатику сопровождается отменной распевающей мелодией. Кстати, бабуля здорово озвучена. Ее скрипучие «кис, кис, кис», «идите к мамочке» и «мои дорогие» звучат весьма правдоподобно и артистично.

Рядом с ней разместились отменные работы «Грибоед», Atomixer, Frootz, Race Cars The Extreme Rally, Riotball, Pat Poe's Zombie Ball.

DEATHZONE

Counter-Strike: Source

Что: Три карты, восемь моделей оружия, восемь скинов игрока
Где брать: DeathZone

Создатели карт, моделей, скинов и модификаций продолжают усердно трудиться и радуют нас с вами все новыми и новыми качественными работами, и карта de_velvet_east отличный этому пример. Ее творец выбрал местом боевых действий старый промышленный район, на складах которого наверняка остались ядовитые отходы. Автор от души поработал над деталями, дизайном и балансом, благодаря чему играть на de_velvet_east приятно и очень интересно.

УМНЫЙ ЖУРНАЛ
О КОМПЬЮТЕРНЫХ
ИГРАХ

ЛУЧШИЕ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ

ЧИТАЙТЕ В ЯНВАРСКОМ НОМЕРЕ

№1 2006

224 СТРАНИЦЫ
8 GB DVD

РЕЦЕНЗИИ

В ЗАЛЕ СУДА

НЕКОТОРЫЕ ИГРЫ ВЫЗЫВАЮТ ПО ВЫХОДЕ ТАКУЮ БУРЮ СТРАСТЕЙ, ЧТО ОГРАНИЧИТЬСЯ ОБЫЧНОЙ РЕЦЕНЗИЕЙ ПРОСТО НЕВОЗМОЖНО. ОДНИ ОБЪЯВЛЯЮТ ИХ ШЕДЕВРОМ, ДРУГИЕ — БЕЗОБРАЗИЕМ И ПОЗОРОМ ВЕЛИКОЙ СЕРИИ...



ДЛЯ ТАКИХ СЛУЧАЕВ У НАС ПОЯВИЛАСЬ НОВАЯ ПОДРУБКА — «В ЗАЛЕ СУДА». СЕГОДНЯ СЛУШАЕТСЯ ДЕЛО QUAKE 4.

СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

NEVERWINTER NIGHTS

С НЕДАВНИХ ПОР К ОПИСАНИЮ ЭТОЙ ЭПОХАЛЬНОЙ ИГРЫ ПОДКЛЮЧИЛСЯ НОВЫЙ СПЕЦИАЛИСТ — ИЛЬЯ ГИНЗБУРГ, ИЗВЕСТНЫЙ КАК АВТОР КНИГИ «ЗОЛОТЫЕ ИГРЫ ДЛЯ IBM PC».

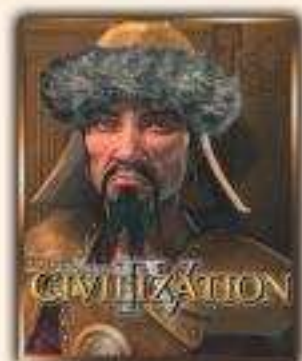


ВСТРЕЧАЙТЕ ЕГО РАССКАЗ О ДУХОВНЫХ ОТЦАХ «ЗАБЫТЫХ КОРОЛЕВСТВ» — СВЯЩЕННИКЕ И ДРУИДЕ.

КРУПНЫМ ПЛАНOM

CIVILIZATION IV

КОЛИЧЕСТВО ИЗМЕНЕНИЙ В ЧЕТВЕРТОЙ ЧАСТИ ВЕЛИКОЙ СЕРИИ ПРЕВЗОШЛО САМЫЕ СМЕЛЫЕ ОЖИДАНИЯ. МЫ ПОСВЯТИЛИ ЭТОЙ ТЕМЕ ЦЕЛЫХ 20 СТРАНИЦ, И ТЕМА ЭТИМ ДАЛЕКО ДАЛЕКО НЕ ИСЧЕРПАНА, НО ВСЕ, ЧТО ДЕЙСТВИТЕЛЬНО НЕОБХОДИМО ЗНАТЬ, ЧТОБЫ ПРОВЕСТИ СВОЙ НАРОД ПУТЕМ ПРОГРЕССА, ВЫ НАЙДЕТЕ В ЭТОМ НОМЕРЕ ЛКИ.



ЕЩЕ В НОМЕРЕ:

КРУПНЫМ ПЛАНOM

- CALL OF DUTY 2
- CODENAME PANZERS PHASE TWO COLD WAR
- FIFA MANAGER 2006
- QUAKE 4
- SHATTERED UNION
- X3: REUNION

ИГРА НА ВЫСШЕМ УРОВНЕ



▲ Карта de_velvet_east

Не проходите мимо пистолета **Reapers Deagle**, который быстро станет вашим любимым оружием, и шкурок **GSG9 CT** и **Black Wall Street T**. Они надолго останутся в вашей игре, поскольку качество этих модификаций невероятно высокое.

Call of Duty 2

Что: Девять модификаций
Где брать: DeathZone



▲ Модификация Admiral

Главное место в первой подборке дополнений для царственного младенца **Call of Duty 2** принадлежит отменной модификации **Admiral**, которая воплощает множество оригинальных идей. Особо стоит отметить широкоэкранный режим, в котором игра смотрится более кинематографично, функцию бега, которая активируется нажатием клавиши F, добавленную полоску здоровья, задержку взрыва гранат, защиту при респауне, новый компас, на котором отображаются кемперы, возможность отключать минные поля и иконку.

Ни в коем случае не пропустите модификации **Colored Smoke**, **Scoped G43**, **Zeke's New Weapons**, **EC Rifles**, **Static Crosshair**, **Cookable Grenades**, **Sounds of War**, **eXtreme+**.

Joint Operations

Что: Одна модификация, одиннадцать карт
Где брать: DeathZone



▲ Карта Sumba Islands

«**The Jungle Base**» — изумительная карта, приглашающая нас повоевать в ночных условиях на базе, возведенной посреди густых джунглей Юго-Восточной Азии. Миротворцев

и повстанцев здесь ждут различные сооружения, освещаемые огнем пылающих бочек и костров, и множество секретных проходов, делающих сражения более разнообразными и непредсказуемыми.

Не забудьте изучить карты **Spaceport 91**, **Wolfenstein**, **Fields of War**, **CraZy Land**, **Bankarfu Lumber Mill**, **Tunnel Terror**, **The Killing Box 2**, **New Ages**, **Sumba Islands**, **Nuclear Power Station** и обязательно установите модификацию **Doe Sound Enhancement**, добавляющую в игру более реалистичные звуки.

Quake 4

Что: десять карт
Где брать: DeathZone



▲ карта Shadow Fall

Наш сегодняшний дебютант **Quake 4** за короткий срок обзавелся целой кучей мультиплеерных дополнений, из которых мы выбрали десяток лучших и предлагаем их вам на пробу.

Флагманом подборки является карта **Shadow Fall**, которая может похвастаться отменной архитектурой и дизайном. Вы попадете на инопланетную базу с двумя большими залами, соединенными множеством коридорчиков. Сражаться здесь одно удовольствие, ибо здесь вдоволь хорошего оружия, с помощью которого любой желающий играючи отправит врага на тот свет, и даже нехватка аптечек здесь компенсируется спасительным порталом. Если распоясавшиеся монстры здорово на вас напали, не зазорно шмыгнуть в него. Для победы вам совсем не к чему играть в суперменов и героически погибнуть со знаменем в руках, словно русский солдат под Аустерлицем.

Не пропустите и другие девять карт.

ПАТЧИ

Что: 6 патчей
Где брать: Раздел «Патчи»

В этом месяце на наш диск попали шесть свежих обновлений. Самое серьезное — для игры «**Бригада Е5: Новый альянс**». После обновления несколько десятков ошибок бесследно исчезнут, а вместо них появится множество приятных и полезных новшеств. Разработчики также заново перерисовали некоторое оружие и предметы. Ряд положительных изменений коснулся искусственного интеллекта и интерфейса.

Ну а ниже по течению — полный список всех патчей, которые ждут вас в разделе.

«**Адреналин. Экстрим-шоу**»

Версия 1.3 * Наш рейтинг: 3/5

«**Бригада Е5: Новый альянс**»

Версия 1.10 * Наш рейтинг: 4/5

«**Космические рейнджеры: Доминаторы**»

Версия 1.4 * Наш рейтинг: 4/5

«**Ночной дозор**»

Версия 1.01 * Наш рейтинг: 4/5

«**Lock On: Горячие скалы**»

Версия 1.11 * Наш рейтинг: 4/5

«**Empire Earth II**»

Версия 1.20 * Наш рейтинг: 4/5

ДЕМОБЛОК

Напоминаем, что помимо описанных демо-версий вы можете встретить в этой рубрике те, которые вышли, когда журнал уже ушел в печать. Если в это время выйдет давно ожидаемая демо-версия потенциального хита, которая в «CD-мании» не упомянута, то она все равно запросто может оказаться на нашем CD/DVD в случае, если для нее найдется место. Так что держите ухо востро и внимательно изучайте «Демоблок». Есть шанс найти самое интересное и свежее.

The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe



Жанр: Экшен ♦ Разработчик: Traveller's Tales ♦ Издатель: Buena Vista Interactive ♦ Издатель в России: Новый Диск ♦ Похожесть: The Lord of The Rings: The Return of The King ♦ Системные требования: CPU 1,5 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video ♦ В демо-версии: Две миссии ♦ Размер: 182 Мб ♦ Где брать: Демоблок/Темы

«Хроники Нарнии» — это добрая история о волшебной стране, светлом и справедливом владыке мира льве Аслане и земных детях, ставших его друзьями. Нам рассказал ее английский писатель Клайв Стейплз Льюис. Это случилось давно, а теперь за ее экранизацию взялся Голливуд. Новая картина будет показана перед Рождеством, но уже сейчас вы сможете поиграть за ее героев. В демо-версии вас ждут две миссии, в которых на кучку порученных вам детишек набрасываются толпы приспешников Белой Колдуньи, состоящие из лютых волков, сварливых гномов, свирепых троллей и других чудищ. Своим геймплеем игра во многом напоминает **The Lord of The Rings: The Return of The King**.

ToCA Race Driver 3



ВМАНУЛЯ



Жанр: Racing ♦ **Разработчик:** Codemasters ♦ **Издатель:** Codemasters ♦ **Издатель в России:** Похожесть: ToCA Race Driver 2: Ultimate Racing Simulator, ToCa Race Driver, GTR: FIA GT Racing Game ♦ **Системные требования:** 1,5 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video ♦ **В демо-версии:** Одна трасса, одна машина ♦ **Размер:** 136 Мб ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Демо-версия третьей части весьма достойного гоночного сериала **ToCA Race Driver**. В нем мастера из Codemasters намерены показать нам, что такое настоящая жизнь профессионального гонщика. В готовой игре будет несколько режимов, самый примечательный из которых называется «Pro Carrer». В нем вам предложат принять участие в одном из восьми чемпионатов, среди которых будут совершенно уникальные — вроде серии исторических соревнований.

Need for Speed: Most Wanted



Жанр: Racing ♦ **Разработчик:** EA Canada ♦ **Издатель:** Electronic Arts ♦ **Похожесть:** Need for Speed Underground II, Need for Speed Underground, Midnight Club ♦ **Системные требования:** 1,4 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video ♦ **В демо-версии:** Шесть трасс ♦ **Размер:** 570 Мбайт ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы



Виртуальные стритрейсеры всего мира наконец-то дождались своего часа. **Need for Speed: Most Wanted**, лучшая в жанре уличных гонок игра, уже готова и всю продается. Однако если вы

ТЕМА DVD:
ТрекМания Sunrise
— Trackmania Sunrise Extreme



ДЕМОБЛОК:
Need For Speed: Most Wanted



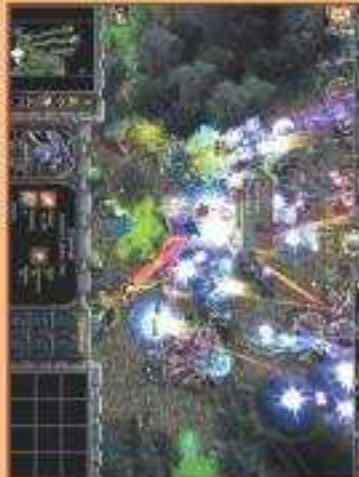
ИГРОВАЯ ЗОНА:
Ближний II — Карта Attacking City



ТЕМЫ КОМПАКТА:
ВТН: В тылу врага



ТЕМЫ КОМПАКТА:
Мицукунт: Коетка.
Mascot III: The Frozen Throne



ТЕМЫ DVD:
Half-Life 2: Capture The Flag



ВИДЕОМАНИЯ:
Мировой эксклюзив
— Heroes of Might & Magic V (анонс)



ВИДЕОМАНИЯ:
Старт Хок 360



ТЕМЫ КОМПАКТА:
Roads of Los-Santos: GTA: San Andreas



ЖИЗНЬ=ИГРА, А НАСТОЯЩАЯ ИГРА — ВСЕГДА МАНИЯ

ВМАНУЛЯ

№01
2006

www.igromania.ru

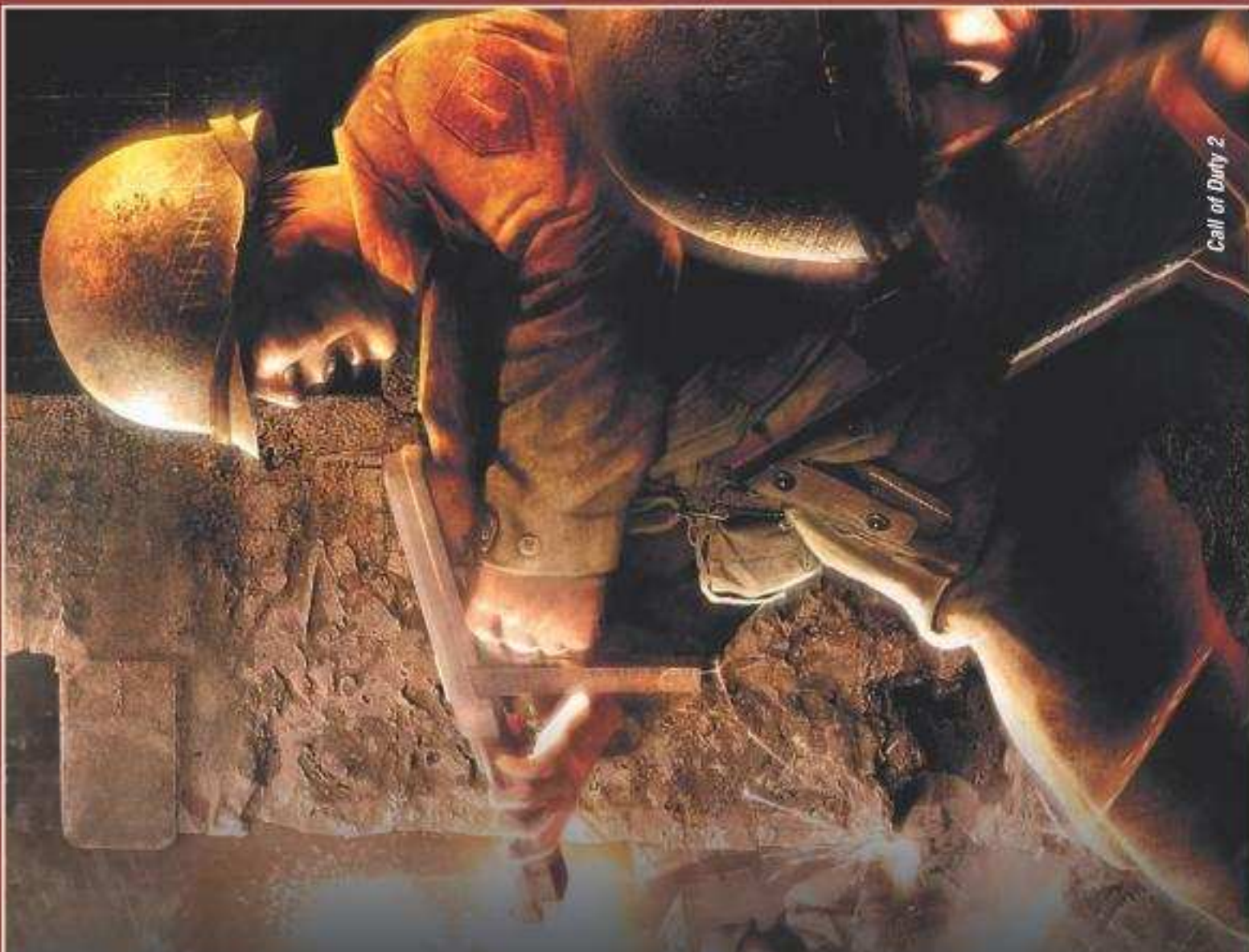
ВИДЕОМАНИЯ-ДЕМО-ВЕРСИИ • КОДЕКС • СОФТ И ЖЕЛЕЗНЫЙ СОФТ
ИГРОВАЯ ЗОНА • ИЗ ПЕРВЫХ РУК • РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ
КИБЕРСПОРТ • ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ • МАШИНА ВРЕМЕНИ И МНОГОЕ ДРУГОЕ

ВИДЕОМАНИЯ
МИРОВОЙ ЭКСКЛЮЗИВ —
HEROES OF MIGHT AND MAGIC V (АНОНС)
PRE-PORTVIEW: CALL OF STUNNO: DARK SOJERNERS OF THE EARTH
СТАРТ ХОК 360
В РАБОТЕ — «КОМБАТ»
ВИДЕОНОВОСТИ — ЯНВАРЬ 2005

ТЕМЫ КОМПАКТА
GTA: SAN ANDREAS: ROADS OF LOS-SANTOS
В ТЫЛУ ВРАГА: ВТН
MASCOT III: THE FROZEN THRONE: МИЦУКУНТ: КИЕТКА

ТЕМЫ DVD
HALF-LIFE 2 — CAPTURE THE FLAG
ТРЕКМАНИЯ SUNRISE: ТРАКМАНИЯ SUNRISE EXTREME
GTA: SAN ANDREAS — АВТОМОБИЛЬ БЕНТЛЕЙ GT
HALF-LIFE 2: КАРТА SAVE ALUX
BATTLEFIELD 2: КАРТА SMOYNA
PRO EVOLUTION SOCCER 3: НАБОР СТАДИУМОВ UPDATE PACK
AGE OF EMPIRES III — КАРТА MONSTER TRUCK
ТРЕКМАНИЯ SUNRISE: МОДИФИКАЦИЯ АВАД
ВЛИКРИТ II — КАРТА АТАКЦИО СТУ
BLACK AND WHITE 2: МОДИФИКАЦИЯ JAPANESE
И МНОЖЕСТВО ДРУГОГО

ИГРОМАНУА



Call of Duty 2

- ВИДЕОМАНИЯ**
МИРОВОЙ ЭКСПОЗИЦИОН — HEROES OF MIGHT AND MAGIC V (АНОНС)
PRE-PORTVIEW: CALL OF STUNNI: DARK CORNERS OF THE EARTH
В РАБОТКЕ — КОМБАТ
ВИДЕОНОСТИ — ЯНВАРЬ 2005
- ТЕМЫ КОМПЛЕКТА**
GTA: SAN ANDREAS: ROADS OF LOS-SANTOS
В ТЫЛУ ВРАГА: BTRN
WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE: МИЦАКУЛЬТ: КЛЕТКА
- ТЕМЫ DVD**
HALF-LIFE 2 — CAPTURE THE FLAG
ТРЕКМАНИЯ SUNRISE: TRACKMA- NIA SUNRISE EXTREME
- ИГРОВАЯ ЗОНА**
Лучшее для игр:
№1. Age of Empires III
№2. Black and White 2
№3. Блицкер II
№4. GTA: San Andreas
№5. FIFA 05
№6. Pro Evolution Soccer 5
№7. Трекмакия Sunrise
№8. Battlefield 2
№9. The Sims 2
№10. Half-Life 2
№11. Empire Earth II
№12. Operation Flashpoint
№13. Earth 2160
№14. DOOM 3
№15. The Elder Scrolls III: Morrowind
№16. Warcraft III
№17. Heroes of Might and Magic III и IV
№18. Ил-2 Штурмовик: Забы- тые сражения — Асы в небе — Перл-Харбор
№19. Far Cry
№20. Mafia: The City of Lost Heaven (Мадия)
№21. Unreal Tournament 2004
№22. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth
- ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ**
Ad-Aware 1.06, Adobe Reader 7.05 (в комплекте с Adobe Reader SpeedUp 1.32), AdCleaner 4.3, DirectX 9.0c, DivX 6.0, DOSBox 0.63, Download Master, Fraps 2.7.1, Kaspersky Antivirus Personal 5.0, Kaspersky Anti-Hacker 1.8, ICQ (Lite 5.03 и Pro 2003b), K-Lite Mega Codec Pack 1.42, Light Alloy 3.4, Macromedia Flash Player 8.0.22, Microsoft .NET Framework 1.1, Process Explorer 9.25, QuickTime 7.0.2, RAD Video Tools, Spybot — Search & Destroy 1.4, System Mechanic Professional 6.0, Total Commander 6.53, VobSub 2.23, Winamp 5.11, WinRAR 3.51.
- ПО ЖУРНАЛУ**
Выскачайте
«Диктатор: Контроль»,
Dungeons & Dragons: Maps, D&D Miniatures, AD&D 2nd Edition, Monsters Menace America, «Hebo- жителя», «Берсерк», Lord of the Rings TCG, Magic: The Gathering.
- ДЕМОВЕРСИИ**
Need For Speed: Most Wanted
Scratches
The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe
ToCA Race Driver 3
- ПАТЧ**
Адреналин. Экстрим-шоу
Бригада Е5: Новый альянс
Космические рейнджеры II: Доминаторы
Ночной дозор
Lock On: Горячие скалы
Empire Earth II
- ЖЕЛЕЗНЫЙ СООТ**
Видеокарты
ATI Catalyst 5.11
atuner 1.9.34.7803
ATI Tray Tools 1.0.4.780
NVIDIA ForceWare 81.95
BenchMail 2.652 beta
- СООТВЕТСТВУЮЩИЙ НАБОР**
ГВОЗДИ НАБОРА
Adobe Photoshop 8.0
СВЕЖАТИНА!
1Click&Lock 2.8, ATNotes 9.5, Clipboard Diary 1.2, LikeRusXP 3.8 (демо-версия), Password Commander Pro RUS 2.5, Paste as Plain Text v.4, SafeSex 0.35, Sun DVD Audio Ripper 2.0, WeatherMate 2.7, What's Running? 2.1.1.403, Alex Fast Reader 2.1, Annotation Pilot 1.46.04 demo, Best Flash Player 4.5, Fast Cleaned 4.5 build 0925, Helper, NetSpeeder 3.58 build 980, Restart 1.55, Sateira CD&DVD Burner 2.32
К СТАТЬЕ «ОТ ШПИОНА ЕСТЬ ПРИЕМЫ»
«От шпиона есть приемы», вы найдете на наших CD/DVD. Это: CryptoExpert 2006 Lite, Cryptit, EncrypOnClick, Message Smuggler, LockMyText, MySecurityVault, Password Generator, System Security 2006, Toddler Keys, All-in-One SECRETMAKER, Coleaner, CyberShredder, Advanced Archive Password Recovery, Password Kit, Asterisk Key, WinKeyDOS, Elite Keylogger и WinSession Logger.
- МАНИПУЛЯТОРЫ**
Logitech G5
Материнские платы
Intel Chipset Software Installation Utility 7.2.2.1006
VIA HyperionPro 5.06A
- СИСТЕМНЫЕ УТИЛИТЫ**
CRUMON 1.46
CrystalMark 0.9.117.280
- БЕСЕЛЮСТИ**
Granny In Paradise, «Грибод», Atomixer, Frootz, Race Cars The Extreme Rally, Riotball, Pat Poe's Zombie Ball.
- КИБЕРСПОРТ**
Записи игр
WCL, BlitzCon Invitational 2005, Starcraft: Brood War, ESL Electronic Pro Series Germany, USA All Stars Game онлайн-овые чемпионаты Quake 4.
Киберспортивный софт
Advanced Warcraft 3
Configurator, CSE Demoplayer 4, Demos Menu 1.12, PK's DemoWatcher 1.5, Seismovision 2.28 и SK Player 1.1.
- ИНТЕРЕСНОСТИ**
Набор улучшенных текстур для Quake 4 — Parallax. Набор для создания фан-сайта игры The Movies. Набор для создания фан-сайта игры Civilization IV
- РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ**
«Бригада Е5: Новый альянс», «В тылу врага. Диверсанты», Daemonica: Зов смерти, Dungeon Siege 2, Fable: The Lost Chapters, Neverwinter Nights, Cormyreen Nights
- © ИГРОМАНИЯ

еще не успели ее купить, то сыграйте в эту демо-версию. Она вас не разочарует, потому что разработчики проявили несвойственную своему племени щедрость и великодушно разрешили всем желающим колесить аж по шести трассам.

Scratches



Жанр: Adventure ♦ **Разработчик:** Nucleosys ♦ **Издатель в России:** Play Ten Interactive ♦ **Похожесть:** Myst, Mysterious Journey 2: Chameleon, Sentinel: Descendants in Time ♦ **Системные требования:** 800 MHz, 128 Mb, 16 Mb Video ♦ **В демо-версии:** Начальные локации ♦ **Размер:** 121 Мбайт ♦ **Где брать:** ДемоБлок/Темы

Представляем вам демо-версию экзотической адвенчуры, родившейся в очень далекой Аргентине. Завязка **Scratches** следующая. В середине шестидесятых в большом особняке в английском городке Ротбери убивают женщину. В преступлении обвиняют ее мужа, талантливого инженера Джеймса Блэквуда, который вскоре умирает от инфаркта. После того как дом опустел, в нем поселяется врач Кристофер Милтон. Как только новый жилец заселяется, он тут же прекращает свою врачебную деятельность, а через десяток лет пропадает без вести. На этот раз таинственный дворец опустел на пять лет, пока его не купил доверчивый человек, не знавший связанную с новым жильем нехорошую историю. За него-то вам и придется играть, преодолевая мистический ужас, чтобы разгадать тайну дома и его мертвых, а может быть — и живых обитателей.



РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Нашим издательским домом выпускается крупнейший в России профессиональный журнал руководств и прохождений — «Лучшие компьютерные игры». Спустя два месяца после выхода очередного его номера руководства и прохождения публикуются на CD и DVD «Игромании», а также на сайтах www.igromania.ru и www.lki.ru.

Материалы являются собственностью нашего издательского дома и не могут быть опубликованы где-либо без нашего письменного разрешения.

На нынешних CD и DVD вас ждут шесть руководств и прохождений из ноябрьского номера «Лучших компьютерных игр»:

«Бригада Е5: Новый альянс», «В тылу врага. Диверсанты», Daemonica: Зов смерти, Dungeon Siege 2, Fable: The Lost Chapters, Neverwinter Nights, Cormyreen Nights

Как обычно, напоминаем, что материалы публикуются на игроманских дисках в частично урезанной версии, а именно: мы не ставим различные мелкие изображения, которые были по тексту, и всякое прочее по мелочи.

Создай
свой стиль



Товар сертифицирован

New

Braun cruZer³



Бритва

Плавающая сетка
для комфортного
и гладкого бритья



Стайлер

Узкий нож триммера
для четких линий,
широкий - для
крупных участков



Триммер

Насадка для
поддержания желаемой
длины бороды

BRAUN

www.braun.ru

Качество. Надежность. Дизайн.



ЖИЗНИ НЕТ

Приветствую!

В ноябре всему коллективу «Видеомании» ежедневно приходилось отгонять навязчивые мысли о массовом суициде. Были даже закупулены корпоративные мыло, веревка и табуретка с отваливающейся по команде ножкой. Причина, думаю, понятна: мы таки запустили часть себя в телевизионное море. Это оказалось намного сложнее, чем мы думали. Но теперь уже легче — новый ребенок почти встал на ноги, а похвала в наш адрес льется рекой. Конечно, доводить телеверсию «Игромании» до совершенства мы будем еще долго, но теперь — в более спокойной обстановке. Вообще, за последний месяц мы получили огромный опыт: все-таки ТВ — это совсем другой мир, со своими законами, подходами и постоянными открытиями. Одним из таких открытий стала явная нехватка часов в сутках, а суток в неделях. Одно дело — сдавать номер в месяц. Другое — выдавать полчаса игровидео каждую неделю. А ведь еще на носу масса давно задуманных проектов и интервью.

Например, давно обещанный сюрприз: новый цикл сюжетов по главному русско-французскому игроблокбастеру 2006 — Heroes of Might and Magic V. Это не столь масштабный проект, как «Финальный отсчет» («Герои»), в отличие от, почти готовых, но от того не менее интересный и, как всегда, полный эксклюзива.

Главное игровое событие ноября — торжественный запуск первой из систем нового поколения Xbox 360. Мы мимо такого, сами понимаете, пройти не могли. Поэтому в номере есть сюжет на тему с описанием всех вышедших для системы игр. Далее — то, чего многие давно хотели: с этого номера вернутся полноценные видеобзоры. Да-да, с текстами «не как в журнале», как вы и просили. Есть также планы перекроить видеонюжники, но не знаю, успеем ли. И еще — мы, наконец, закончили адаптировать перевод шикарной кинопародии StarWrek, опубликованной в прошлом номере. Теперь кино заиграло совсем другими красками! Нужно сказать, что эта версия станет официальной и пойдет на DVD в международный релиз. Словом, спешите приобщиться. На этом все — до встречи в следующем месяце!

Антон Логвинов

редактор «Видеомании», video@igromania.ru

ТАКЖЕ В «ВИДЕОМАНИИ»

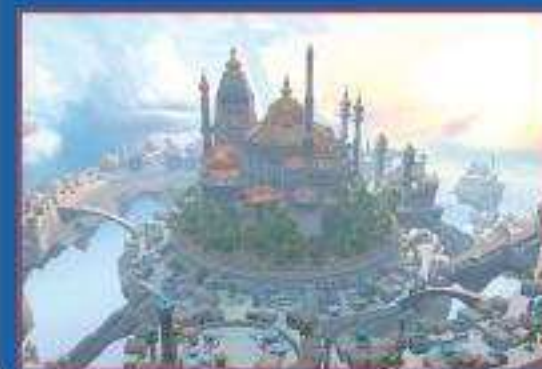
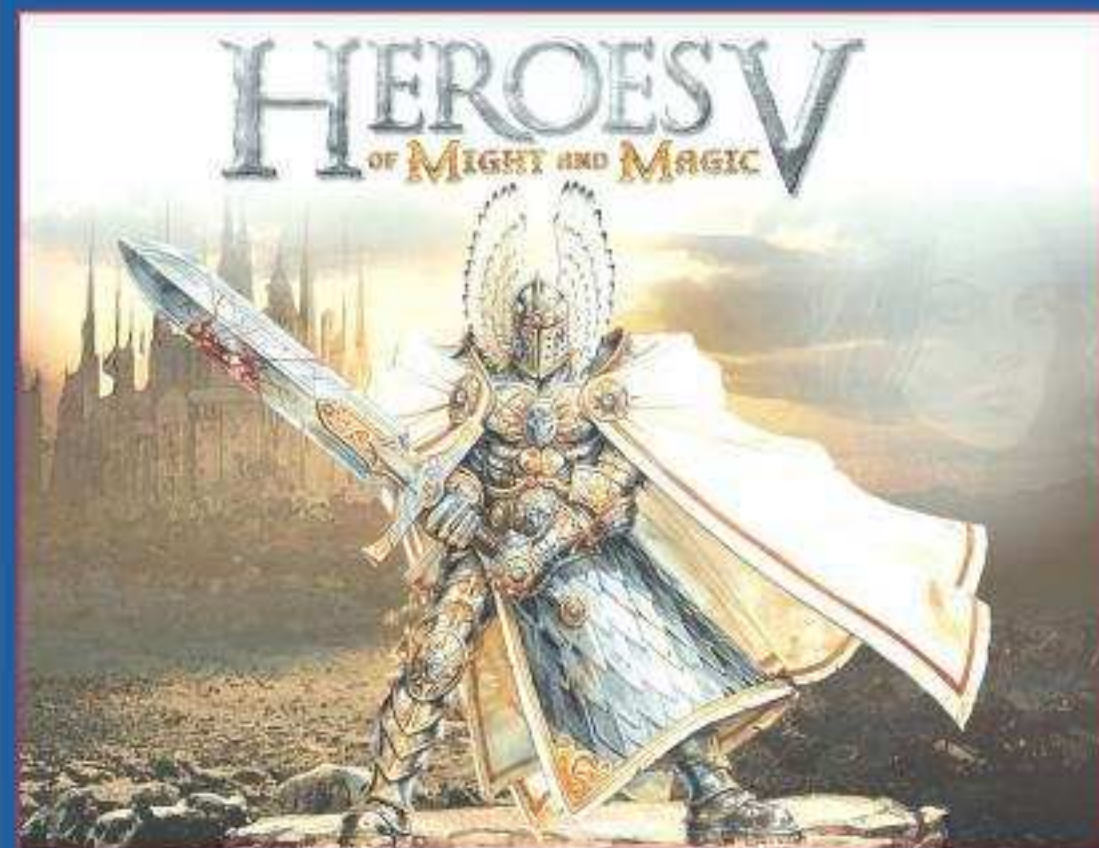
Видеонюжники — ежемесячная порция нового игрового видео.
Репортажи — различные репортажи об играх.
Демо-театр — геймплейные и HDTV-ролики из будущих игр.
Рекламная пауза — ТВ-споты популярных игр и консолей. Смешные и серьезные.
Pre-портview — обзоры будущих портов с консолей.
Видеобзоры — рецензии на главные игры месяца.
Развлекательный канал — клипы, лучшие интро из игр и различные монтажные ролики.

МИРОВОЙ ЭКСКЛЮЗИВ — HEROES OF MIGHT & MAGIC V

Что: Очередной новогодний сюрприз от «Видеомании». В ближайшие месяцы наши зрители увидят ряд сюжетов о главном PC-проекте будущего года. Пока — только анонс.

Когда: В конце месяца на DVD.

Зачем: Вступление, не лишнее интересных фактов.



ИГРОМАНИЯ НА TV

Как вы уже знаете, «Видеомания» отправилась на ТВ. В начале ноября состоялась премьера первой профессиональной ТВ-программы от крупнейшего игрового журнала. Это такая мини-«Видеомания» раз в неделю. Проект создается нами на 100%. Если вы смотрели хоть одну передачу об играх на ТВ, то знаете, что большинство из них, мягко говоря, весьма далеки от идеала. Вот мы и подумали, что пора этому положить конец. Каждую неделю в телевизионной версии «Игромании» — интервью с разработчиками, видеонюжники и свежие обзоры. Конечно, большинство материалов вы увидите и на наших CD/DVD в рубрике «Видеомания», даже в расширенном варианте... Однако оперативность у передачи ровно в четыре раза выше.

Место выхода — новый музыкальный канал альтернативной музыки A-One. И не спрашивайте, что это за чудо такое. На то канал и новый. Меж тем он правильный. Крутят там рок, метал и альтернативу круглыми сутками. Пока доступен лишь пользователям НТВ+, Космос-ТВ и прочих блюдецевещателей. Как настроиться, смотрите на www.a1tv.ru.

Напоследок ответ на резонный вопрос: почему именно A-One? Все просто — это канал с 100% нашей аудиторией, руководство которого позволило сделать нам передачу полностью такой, какой мы хотим. То есть для настоящих геймеров, а не «усредненной» серой массы. Мы, конечно, понимаем, что смотреть ее смогут далеко не все. Но это, как всегда, только начало.

ВНИМАНИЕ! СУБТИТРЫ НА ДИСКЕ!

Интервью с иностранными разработчиками, а также многие материалы (например, pre-портview) сопровождаются субтитрами. Для их отображения необходимо установить программу VobSub.

КАК ПРИСЛАТЬ СВОЮ РАБОТУ

Шаг 1. Напишите на video@igromania.ru письмо и расскажите о своем ролике.

Шаг 2. Мы дадим вам доступ на специальный ftp, где вы сможете разместить свою работу. Ролик должен быть помещен в архив. В архиве должен лежать текстовый файл с вашим именем и описанием ролика. Присылайте ролики в как можно более хорошем качестве. Совсем

большие не стоит, но ужимать двадцать минут в 1 Мб тоже не стоит.

Шаг 3. Мы скачиваем, смотрим и говорим вам — пойдет он на диск или нет. Посылая работу, убедитесь, что она соответствует качеству размещаемых в «Развлекательном канале».

Примечание. При создании своих работ используйте только музыку из игр!



СТАРТ XBOX 360

Что: Сюжет, посвященный запуску новой игровой системы от Microsoft.

Когда: 22 ноября в мире, 27 ноября в эфире, в конце месяца на DVD.

Зачем: Все, что вы хотели знать о старте консоли и играх для нее, в которые можно поиграть уже сейчас.



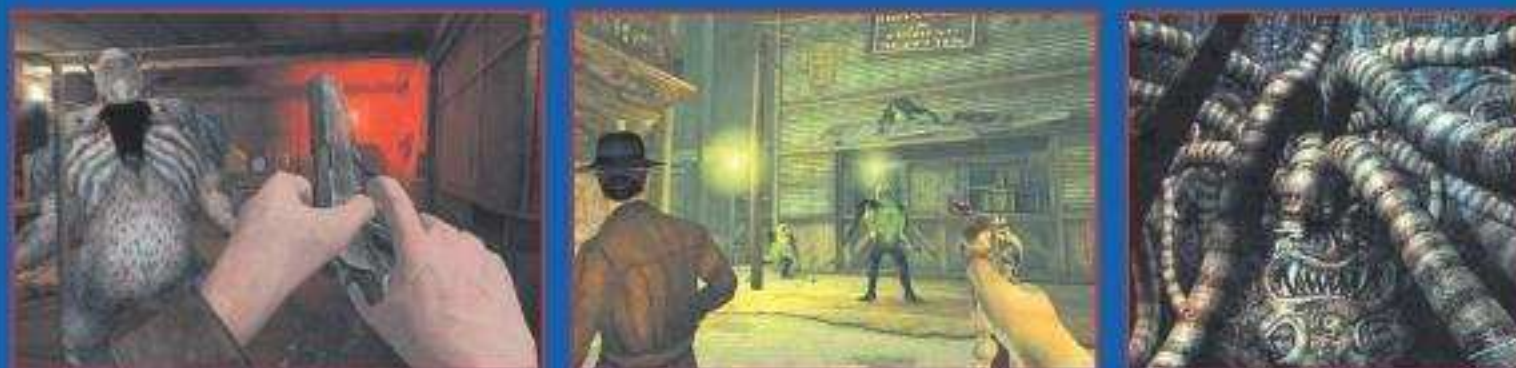


PRE-PORTVIEW — CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

Что: Один из самых больших долгожителей в истории оказался еще одним из самых лучших представителей жанра приключений.

Когда: В октябре на Xbox, в конце месяца на DVD, в марте на PC.

Зачем: Наряду с Fahrenheit, одна из лучших игр года. Страшная и атмосферная. О ней — наш большой сюжет.

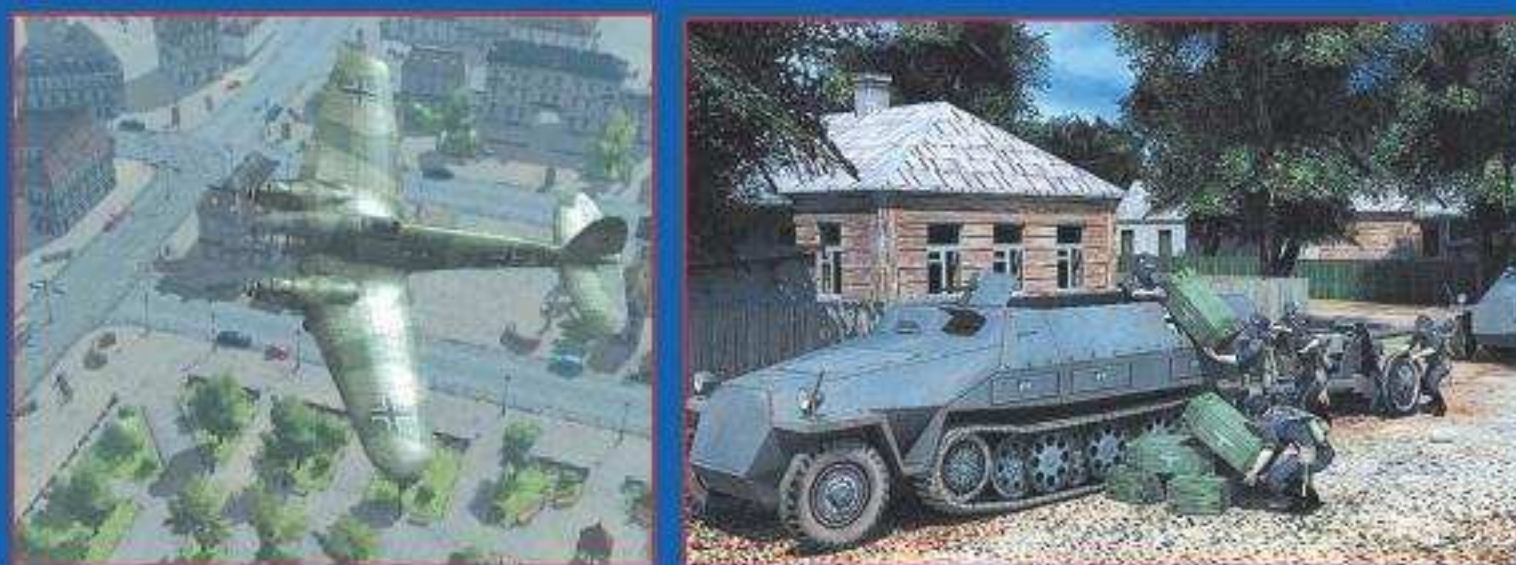


В РАЗРАБОТКЕ — «КОМБАТ»

Что: Чумовая стратегия от украинского отделения GFI.

Когда: На DVD в конце декабря, в 2006 на прилавках.

Зачем: Мы отправились к разработчикам в гости и узнали все подробности об одном из самых эффектных отечественных проектов.



ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ
МИР ФАНТАСТИКИ
В ЯНВАРЕ 2006



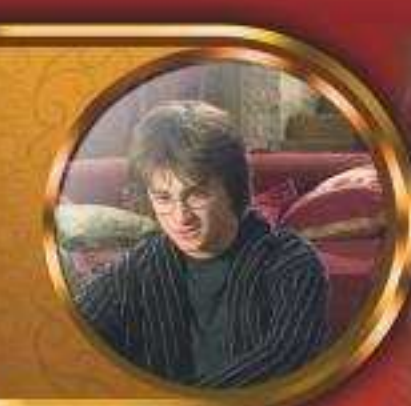
ОЖИДАНИЯ 2006

Книги, фильмы и игры
в наступающем году



ХРОНИКИ НАРНИИ

Мир Клайва С. Льюиса



ГАРРИ ПОТТЕР И КУБОК ОГНЯ

Переходный
возраст

www.mirf.ru





SECURITY FILE # 01/06 (100)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

РОЖДЕНИЕ ГЕРОЕВ

ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ КУЛЬТОВОГО СЕРИАЛА ГЛАЗАМИ «ИГРОМАНИИ»



EYES ONLY!



HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

- Жанр: Пошаговая стратегия
- Издатель: Nival Interactive
- Разработчик: Nival Interactive
- Похожесть: Серия Heroes of Might and Magic
- Мультиплеер: Интернет, локальная сеть, хот-сит

ДАТА ВЫХОДА: Весна 2006 года
www.nival.com/homm5_ru

Сегодня уже всем понятно, что индустрия электронных развлечений резко и бескомпромиссно догнала, а в чем-то и перегнала набивший оскомину Голливуд с его ежемесячными попкорн-блокбастерами, и у нас с вами давно уже появились свои культовые сериалы и игры, которые, если хотите, являются эталоном того или иного жанра. Патриархи, на которых равняются создатели новых проектов и с которыми любой мало-мальски грамотный журналист считает своим святым долгом сравнить очередную поделку. Даже в том случае, если оный патриарх окончательно облысел и густо порос мхом.

Именно таким эталоном в своем жанре является походово-стратегический сериал под названием **Heroes of Might and Magic**, первая часть которого появилась на свет в бордате 1995 году и практически сразу же очаровала множество игроков по всему миру. Не шибко замысловатая концепция (которая

меж тем до наших дней практически не изменилась) настолько мощно затягивала в свои сети, что выбраться без посторонней помощи было, прямо скажем, нелегко.

Простой на первый взгляд геймплей таил в себе просто-таки бездну тактических возможностей, и каждый участник сражения мог выбрать свой неповторимый стиль игры. Кроме всего прочего, **Heroes of Might and Magic** отличалась, не побоюсь этого слова, волшебной атмосферой настоящей сказки. Непонятно как, но уже в те дремучие времена 256-цветных мониторов **New World Computing** удалось вылепить столь совершенный и прекрасный мир, что остается только удивляться.

Затем, понятно, появилась вторая (по мнению некоторых граждан — лучшая) часть сериала, а потом уже в свет вышла культовая **Heroes of Might and Magic III**, в которую и поныне играет просто-таки куча народу. А завершилась эпопея выпуском **Heroes of Might and Magic IV**, игры, разочаровавшей буквально всех и каждого, а уж подлинные фанаты серии так вообще почувствовали себя, мягко говоря, обманутыми.

Ну а потом у **3DO**, которая и была издателем почти всех игр серии, начались неслабые проблемы с деньгами. В итоге красноречивая студия **New World Computing** дала дуба, а бренд **Heroes of Might and Magic** после долгих мытарств и торговли попал в золотые ручки **Ubisoft Entertainment**, которая клятвенно пообещала вернуть к жизни «тех самых «Героев». Народ поверил.

Но это были, понятно, цветочки, а настоящее оживление в ряды внесла новость о том, что миссия возрождения «Героев» из пепла легла на плечи «наших» разработчиков из орденоносной студии **Nival Interactive**, на счету которых уже было несколько проектов самого что ни на есть высшего класса.

Первую, вполне себе рабочую, версию игры граждане из «Нивала» с помпой представили на прошедшей в 2005 году КРИ, где в режиме суперсекретности и чуть ли не под страхом смертной казни за разглашение показали акулам пера небольшой отрывок игры, из которого, по крайней мере, стало ясно одно — **Heroes of Might and Magic V** будет сногшибательно красивы.

Спустя некоторое время наш штатный супер-агент **Игорь Варнавский** проник в офис разработчиков и пощупал ту же самую версию, но уже, так сказать, собственными руками. Ну а в минувшем месяце нас снова пригласили в гостеприимный офис «Нивала», где мы несколько часов кряду гоняли мультиплеерный вариант игры, получив кристально четкое представление о том, как же, собственно говоря, будут играть и выглядеть пятые «Герои» в финальном релизе.

В ЛУЧАХ СЛАВЫ

Прежде чем пропеть заслуженные дифирамбы графической составляющей **Heroes of Might and Magic V**, которая, прямо скажем, нас чертовски впечатлила, расскажем о том, как, собственно, все это играется.



Игровая карта в пятых «Героях» буквально под завязку набита самыми разными объектами. Тут, например, вольготно расположились не только адские собаки, но и обелиск, ценный артефакт, мельница и даже отряд крестьян!



Забил, как говорится, заряд я в пушку туго и долго думал... стрелять в демона или пощадить беднягу.



И ВНОВЬ ПРОДОЛЖАЕТСЯ БОЙ



В мире **Heroes of Might and Magic V** вас ждут шесть полноценных рас, за которых можно играть не только в синглплеерном режиме, где по уже сложившейся традиции у вас будет возможность поиграть за каждую сторону конфликта, но и в мультиплеере.

Вся соль в том, что разработчики наделили каждую расу уникальными свойствами, которые, как утверждают разработчики, призваны отразить ее суть.

Для справки: на такую вот идею разработчиков натолкнула эксклюзивная возможность некромантов превращать убитых солдат в скелетов, которая была в прошлых частях сериала.

В самом начале шоу в вашем распоряжении есть, во-первых, город, в котором практически ничего пока еще не построено, во-вторых, хилый герой с парой десятков слабеньких солдат и, в-третьих, немного ресурсов в закромах родины, на которые вы можете возводить новые здания и нанимать войска. К слову, здешние ресурсы целиком и полностью переключались из прошлых серий и нам снова и опять надо всеми правдами и неправдами добывать камень, дерево, серу, кристаллы, драгоценные камни, ртуть и, разумеется, золото. Понятно, что для найма самых простых войск и постройки начальных зданий вполне хватит пригоршни золотых да камня и древесины, а вот чтобы разжиться действительно мощными юнитами, придется попотеть и обеспечить стабильный приток на ваши склады таких ценных ресурсов, как те же кристаллы или драгоценные камни.

Haven — люди как таковые. Центральная раса, из-за которой, как всегда, и разгорелся новый конфликт. Уникальная способность людей — тренировать низкоуровневых юнитов в более высокие. Например, из простых крестьян можно сделать лучников. Тренировка стоит дорого, и обучать войска можно только в городах людей.

Sylvan — классические эльфы к вашим услугам. Уникальная способность — натренировать воинов на борьбу с определенным типом врагов. По мере роста способности расширяется список доступных для «науськивания» представителей вражеских существ. Очевидно, что супротив юнитов, которые есть в, так сказать, лицензии на убийство, эльфы бьются в несколько раз успешнее.

Academy — маги. Могут создавать небольшие артефакты, которые в бою повышают характеристики того или иного подразделения. Чем выше уровень способности, тем более мощные артефакты можно создавать.

Inferno — те самые злобные адские полчища, готовые порвать всех и разрушить вся. Обладают умением, благодаря которому вызывают подкрепления прямо на поле

боя. По мере роста способности могут призывать на помощь все более и более сильных существ.

Главная фишка в том, что вы можете выкидывать, куда закинуть десант, и, например, изрядно потрепать противника, забросив ему прямиком в тыл или за городские стены парочку архидьяволов.

Necropolis — ага, ну вы поняли, те самые жуткие некроманты. Обладают классическим навыком превращать павших на поле боя солдат в симпатичных скелетов, которые, клацая зубами и размахивая топорами, идут в бой, одним своим видом повергая в ужас армию противника.

Dungeon — темные эльфы. От прочих рас отличаются тем, что имеют на вооружении сразу пару навыков. Первый — позволяет наносить магический урон существам, которые невосприимчивы к заклинаниям, кроме того, этот навык делает непредсказуемым для противника эффект от основных заклинаний. А благодаря второму умению темные эльфы могут использовать тип местности и стихии для нанесения врагу большего урона.

Для тех, кто с нами недавно, напоминаю, что **Heroes of Might and Magic V** — стратегия все же походная и за каждый ход вы вольны совершить как минимум два судьбоносных действия: передвинуть подопечных героев и отгрохать какие-нибудь ценные постройки в городах.

Что радует, схема развития города избавилась от странных нововведений четвертой части и резво вернулась к истокам. То бишь теперь вы просто возводите желаемые здания одно за другим, благодаря чему повышаются не только экономические показатели селения (к примеру, деревенька приносит в казну доход в размере 500 золотых за ход, в то время как большой город уже расщедривается аж на 5000), но и растет обороноспособность вашего селения, а главное — вы можете нанимать более сильных юнитов.

Отметим, что система развития армии тоже предельно классическая: строите необхо-

димые здания и получаете возможность вместо, к примеру, простых лучников нанимать арбалетчиков, а вместо рядовых грифонов — королевских. Так что весьма спорная идея о выборе пути развития, как это было в четвертой части геройского сериала, приказала долго жить, что, поверьте, только к лучшему.

Собственно, закончив со строительством, кликаем мышкой по портрету подопечного героя и отправляемся заниматься самым интересным — открывать карту, которая до поры покрыта мраком, и находить на ней все полезное, что можно захватить.

И тут тоже все до боли в печенке знакомо: путешествуя по миру, вы можете отыскать лесопилки, где будете добывать дерево, захватить каменную шахту, откуда исправно поступает камень, и приватизировать прочие полезные в хозяйстве строения. Если повезет, сможете отыскать башни, где рождаются



Ослепительно яркий свет, исходящий от героя, — верный признак того, что наш подопечный наложил на свои войска какое-то усиливающее заклинание. Самое время идти в атаку!



Только посмотрите на эти великолепные модели солдат. Настоящие произведения искусства.

разновсяческие существа, которых можно нанять, а если ваш город производит тот тип юнитов, которые обитают в башне, то вот вам и ощутимая прибавка к популяции существ. Помимо этого, разумеется, можно отыскать и полезные артефакты, которые резко повышают боеспособность вашей армии, а также прочие полезные сокровища.

Надо сказать, что все здешние карты сделаны отменно и путешествовать по ним — одно удовольствие, так как все они буквально под завязку забиты всяческими полезностями и встречами с интересными персонажами. Оговоримся, правда, что виденные нами локации могут и не попасть в финальный релиз, однако мы уверены, что новые карты не только не будут уступать нынешним, а скорее всего и превзойдут их.

Волевым решением создатели игры вернули-таки Тот Самый классический «недельный цикл», на котором строилась вся схема набора армии в прошлых частях. Как мы помним, в четвертых «Героях» разработчики зачем-то сделали рождение войск ежедневным, из-за чего, вместо того чтобы путешествовать по карте, герои постоянно толкались рядом с городами и по крупницам собирали огромную армию. Игра получалась, мягко говоря, странной. Теперь же все так, как и должно быть — каждую неделю рождается энное количество войск для найма.

Обратите внимание и на то, что отныне простые солдаты снова не могут передвигаться самостоятельно, а только в составе армии героя. С одной стороны, немного устаешь от того, что приходится постоянно мотаться по городам, собирая воинов, но с другой — процесс игры стал куда интереснее, ибо теперь — так же, как и в старые добрые времена — проигрыш глобального сражения вполне может привести к провалу всей войны, так как войск для обороны городов просто не будет и враг без боя возьмет все ваши города.

ПЕРЕРОЖДЕНИЕ

Понятно, что, сколько ни гуляй по миру и ни развивай города, рано или поздно придется схлестнуться с противником. Плюс — никто не отменял нейтральных монстров, которые гуртуются на карте и самоотверженно охраняют ценности. Мы все это к тому, что сражения — это еще одна сторона Heroes of Might and Magic, о которой необходимо поведать в деталях. Однако опять-таки — для ветеранов героического сериала все знакомо и привычно.

Итак, перед началом битвы прежде всего вам необходимо расставить подопечные войска, прикинув, куда лучше определить лучников, где разместить свирепых рыцарей, а где стоит поставить благородных грифонов. Понятно, что от того, как в начале сражения вы расставите войска, зависит не менее 40 процентов успеха. Далее начинается, собственно, «злбный махач», в котором, что радует, побеждают не столько числом, сколько умением.

Вся соль в том, что во время боя учитывается куча самых разных факторов, которые так или иначе влияют на исход сражения. Прежде всего это уровень подопечных героев и их умений. Понятно, что ежели ваш слабенький герой налетит на противника уровня эдак пятнадцатого, то его не спасут и тысячи призванных на войну крестьян, ибо вражеские солдаты будут получать некие бонусы к защите, контрата-

НЕОКОНЧЕННАЯ ИСТОРИЯ

Вообще говоря, историю сериала, по-хорошему, можно смело отсчитывать не с появления первой части **Heroes of Might and Magic**, а с рождения на свет в 1990 году игры **King's Bounty**, которую, во-первых, слепили граждане из **New World Computing**, а именно они, как известно, и ответственны за появление собственно Heroes of Might and Magic. А во-вторых, уже в **King's Bounty** была заложена та самая концепция геймплея, которая жива и по сей день. Так же, как и сейчас, мы управляли героем, изучали мир, улучшали города и набирали грозную армию, дабы успешно выбить из противника перья. Конечно, графика по тем временам была неплохая, но сейчас смотреть на эти пикселизованные картинки-города, мягко говоря, испытание непростое.

А вот в 1995 году, как уже было сказано в рецензии, появилась собственно Heroes of Might and Magic — игра, которая вмиг завоевала сердца и кошельки геймеров. Геймплей уже полностью сформировался и, по сути дела, дожил вот до наших дней в малоизмененном варианте.

В 1996 году вышла **Heroes of Might and Magic II**, в которой была уже вполне себе приличная графика, благодаря чему игрушка превратилась буквально в ожившую сказку. Геймплей не претерпел сколько-нибудь революционных изменений, однако был всесторонне улучшен. Плюс ко всему, разработчики добавили кучу новых фишек и мощно расширили здешний зверинец. В 1997 году был также выпущен аддон под названием **Heroes of Might and Magic II: The Price of Loyalty**, куда разработчики добавили новых монстров и сделали несколько свежих заклинаний.

кам и количеству ходов. Благодаря чему порвут даже ваши превосходящие силы в лоскуты.

Кроме того, толково прокачанный герой поднимает не только моральный дух солдат, благодаря чему они имеют шанс сделать как минимум один ход вне очереди, но и увеличивает параметры удачи подопечных войск, от которой зависит сила удара подразделения. Кстати говоря, на удачу и боевой дух влияет еще и то, из каких существ состоит ваша армия — к примеру, у солдат людей резко падает мораль, если они воюют в составе адских или некромантских войск. Так что, прежде



Ну а в 1999 году на голову игровой общности рухнула ставшая культовой и безумно популярной **Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia**. Перечислить все, что добавили в третьих «Героев», просто невозможно. Это и ворох новых построек, и две абсолютно новых расы, и множество уникальных артефактов, и пачка свежих юнитов. Добавьте сюда чертовски увлекательный сюжет и современную графику — и вы поймете, почему эта игра буквально снесла башню всем ценителям сериала, заставляя их дни и ночи проводить в своей компании.

Потом, увы, разработчики начали буквально штамповать второсортные аддоны, которые сыпались на наши бедные головы как из рога изобилия. Причем действительно качественных было всего пара штук, а остальные получились просто жалкими подделками.

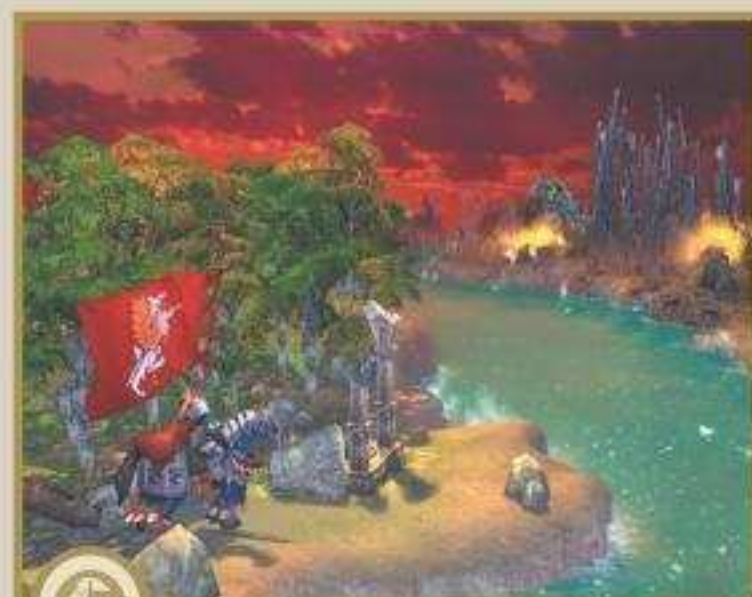
Наконец, завершилось все **Heroes of Might and Magic IV**, которая получилась, конечно, не совсем пропавшей игрой, однако множество весьма спорных нововведений и общая ущербность игры в целом сделали свое черное дело — и преданные фанаты сериала восприняли новые похождения в штыки. Затем разработчики выпустили еще пару скороспелых аддонов, однако 3DO уже лихорадило от финансовых проблем, а чем в итоге закончилась история, вы уже и сами знаете.

чем ринуться в рукопашную, придется хорошенько прикинуть все за и против и правильно сформировать армию.

Сам герой непосредственно в битве участия не принимает, то есть не скачет резво по полю, самолично откручивая рога противнику, а, как и положено, специализируется на создании магических заклинаний — условно мирных, которые повышают характеристики подопечных юнитов во время сражения, и боевых, с помощью которых можно выбить дух даже из самых мощных вражеских юнитов. Разумеется, для чтения сильных заклинаний необходимо недетское количество



От города людей так и веет слабой минувших лет, величием, если хотите, и справедливостью.



Одинокый рыцарь смотрит на эту речку и думает — что-де не каждая птица долетит до середины, а раз я и не птица, значит, корабль искать нужно.



тво маны, так что ежели хочется устраивать на поле боя локальный армагеддон, надобно отправить подопечного героя по магической стезе.

Новые заклинания, как и раньше, в основном разучиваются в городах, и каждая раса обладает своей особой магией, которая отражает, если хотите, ее внутренний мир, глубинную суть. К примеру, люди пользуются светлой магией, которая лечит, но порой и калечит, а вот некроманты повсеместно орудуют исключительно черными заклинаниями — то насылая на врагов чуму, то оживляя мертвых и так далее в таком же духе. Отметим, что разработчики не стали разделять расы на сильные магически, но слабые физически и наоборот, а создали в целом сбалансированные стороны, которые практически в равной степени могут побеждать как магией, так и грубой силой.

В общем, можно смело сказать, что сражения — так же, как и путешествия — в Heroes of Might and Magic V стали очень интересными. Что ни говори, но разработчики пошли по архиправильному пути, отказавшись от спорных революций, а взяли проверенный временем геймплей, чуть-чуть добавили свежих идей, от которых всем стало только лучше, и на выходе получили чертовски увлекательный геймплей, который, уж поверьте, стал куда интересней, чем в культовой третьей части.

ЗОЛОТОЙ ВЕК

Ну и на финишной прямой просто-таки необходимо подробно рассказать о графике, благодаря которому привычный в целом мир Heroes of Might and Magic заиграл такими новыми и яркими красками, что хочется стоя аплодировать создателям всего этого чуда.

Мы не знаем, сколько конкретно сил вбухали художники, аниматоры и дизайнеры в создание тутошней вселенной, но то, что получилось, мягко говоря, впечатляет.

Во-первых, о главном: пятые «Герои» будут — да-да — в самом что ни на есть полном 3D. То есть теперь вы сможете осматривать окрестности в любом понравившемся вам ракурсе и крутить камеру как душе угодно. Хотите взмыть под облака и насладиться видом своей империи целиком? Пожалуйста! Желаете поближе рассмотреть подопечного героя или грозного юнита? Никаких проблем! Достаточно разок крутануть колесико мышки.

Специально для тех, кто в священном трепете уверен, что пресловутое полное 3D убьет дух «тех самых «Героев», сообщаем: никто умирать не собирается, все выглядит и работает великолепно, а возможности полноценного трехмерного движка только усиливают общую сказочную атмосферу.

Впрочем, понятно, что 3D и возможность вращать камеру во все стороны — это только полдела, ибо больше всего вашего покорного слугу поразили потрясающие модели юнитов. Честно скажу, здешние воины — это не просто на скорую руку сляпанные фигурки, а настоящее произведение искусства: от армии людей прямо-таки веет силой и благородством — широкоплечие рыцари, облаченные в ослепительно сверкающие доспехи, чеканят шаг, наступая на вражеские ряды, а прекрасные грифоны, свирепо взирая на противника, мощно взмывают в воздух, чтобы затем резко упасть с небес и нанести сокрушительный удар вражескому подразделению. А вот юниты эльфов

КОНКУРС «РАСОВЫЙ ВОПРОС»

Друзья! До этого мига вы, наверное, и не представляли, какую огромную работу проделали дизайнеры Heroes of Might and Magic V, создавая игровые расы. Что ж, теперь у вас появится такая возможность! Компания Nival Interactive и журнал «Игромания» предлагают всем вам побывать в шкуре геймдизайнера — и даже, возможно, получить за это приз.

Что надо делать? Новую игровую расу! Ну а чтобы вам было не очень сложно — первый опыт все-таки — то вот небольшая инструкция.

1. Начать, разумеется, стоит с названия придуманной расы — короткого, броского и оригинального.

2. Раз у расы есть название — значит, должна быть и эмблема! Придумайте и нарисуйте ее.

3. Теперь настало время углубиться в прошлое. Расскажите, как придуманная вами раса появилась во вселенной игры, опишите основные события, которые происходили с ней, и т. д.

4. Опишите саму расу: как выглядят ее представители, чем они занимаются в мирное время, что любят, чего избегают, с кем дружат (если дружат), с кем находятся в постоянном конфликте (если конфликтуют) и т. д. Не забудьте рассказать и про места, в которых они обитают.

5. Придумайте уникальные особенности новой расы, но при этом соблюдайте осторожность, чтобы сохранить игровой баланс.

6. Ну и, наконец, последнее. Придумайте семь типов существ, которые будут отстаивать честь своей расы на поле боя. Укажите основные характеристики каждого существа: сильные и слабые стороны, специальные способности, магические качества (если есть) и т. д. Не забудьте придумать и описать апгрейды всех семи типов существ!

— сплошь ловкие и элегантные лучники, волшебной красоты единороги и суровые живые деревья, которые одним ударом способны вышибить дух из самого наглого противника. Ну и полная противоположность этим расам — адские полчища и войска некромантов. Дети преисподней источают злобу на все живое, пышут яростью и желанием изорвать на куски всех и вся, а посланцы мира мертвых внушают мистический ужас, повергая противника в страх своими ожившими скелетами, жестокими вампирами и прочими жуткими созданиями.

И самое главное: всей этой атмосферой проникаешься после одного только взгляда на армию той или иной расы! Художникам «Нивала» можно смело присвоить все известные миру премии за мастерство, ибо столь красивых и — черт подери! — выверенных до последней заклепки на латах юнитов мы еще не видели ни в одной пошаговой стратегии.

А уж здешние спецэффекты вообще способны вызвать глубокий культурный шок у самых равнодушных игроков. Когда во время боя идет обмен магическими ударами, экран монитора буквально разрывается от ярких всполохов пламени, молний и стонет от ослепительных взрывов, которые то и дело гремят



Придумывая расу, не забывайте основное правило участника любых конкурсов — выполненное задание должно быть максимально подробным. Ну и проверить его надо, как минимум, три раза. Не торопитесь: чем полнее будет описана раса, чем гармоничнее она впишется во вселенную Heroes of Might and Magic V, тем больше у вас окажется шансов на победу!

Выполненные задания присылайте на e-mail heroes@igromania.ru или на почтовый адрес редакции с пометкой «Конкурс «Расовый вопрос»». Прием писем заканчивается 28 февраля 2006 года — не опоздайте!

Оценивать ваши работы будут самые настоящие дизайнеры Heroes of Might and Magic V. Ну а окончательные результаты мы подведем в четвертом номере «Игромании» за 2006 год.

Ну и напоследок — самое вкусное! То есть призы. Победитель получит **флаг с эмблемой** придуманной им расы, **рюкзак** с символикой Heroes of Might and Magic V и — самое главное! — **карманный компьютер**.

Счастливчику, который займет второе место, достанется **рюкзак** с символикой Heroes of Might and Magic V и **мобильный телефон**.

И, наконец, занявшему третье место мы подарим **футболку** с символикой Heroes of Might and Magic V и **руль** (не знаем, правда, как его можно использовать в игре — но все равно ведь приятно!).

на поле брани, а жару еще поддает умный AI, который во время почти каждой атаки юнита выбирает наиболее эффектное положение камеры, благодаря чему даже банальный тумак превращается в шикарное зрелище.



Как бывалый ценитель всего сериала Heroes of Might and Magic, могу со всей уверенностью утверждать, что пятые «Герои» уже сейчас выглядят ну точно как игра нашей с вами мечты. Без дураков. Потрясающе красивые юниты, отменные спецэффекты и в целом шикарный движок, прикрученный к проверенному временем геймплею, создали поразительный эффект, благодаря которому ваш покорный слуга пять часов кряду играл в новых «Героев» и был готов провести в компании с игрой хоть всю ночь. И даже в тот самый момент, когда пишутся эти строки, я постоянно ловлю себя на мысли, что безумно хочется вернуться в этот сказочный мир, в котором уже ждут неизведанные земли, красивейшие сражения и неожиданные встречи. В общем, осталось только набраться терпения и дожидаться релиза, так как ежели все сложится удачно, то в начале 2006 года мы получим именно тех «Героев», которых так долго ждали.



ГЕРОЙСКИЕ БУДНИ

Итак, перед вами, можно сказать, до боли в печенке классическая карта, на которой, собственно, и происходят самые интересные игровые события. Кстати говоря, обратите внимание на то, что даже по банальному скриншоту можно оценить всю красоту и мощь здешнего движка, а уж в динамике все это, поверьте, выглядит вообще сногшибательно.

1. Вот оно, ваше второе я, альтер-эго, герой, в шкуре которого вам предстоит пройти огонь, воду и — чем черт не шутит — медные трубы. Обратите внимание на то, что все тутошние герои нарисованы столь тщательно, что сразу становится понятно, за какую сторону вы играете! Например, на стороне адских сил выступают вот такие зверского вида мужики, облаченные в шипастые латы и вооруженные устрашающего вида топорами.

2. Такие злобные церберы (и не только они!) охраняют буквально каждое мало-мальски ценное место. В данном случае «собачки» сторожат шахту, в которой добывается редкий ресурс — кристаллы.

3. Как и во всех прошлых частях сериала, в Heroes of Might and Magic V тоже предстоит брать под свой контроль разные полезные строения, дабы увеличить свою экономическую, а как следствие — и боевую мощь. Очевидно, что вот эту кристаллодобывающую шахту захватить просто-таки необходимо как можно скорее.

4. А вот так в пятых «Героях» выглядит город сил ада. Отметим, что художники из «Нивала» постарались на славу и отлично передали именно дух той или иной расы, если хотите — ее суть. В случае с демонами селение выглядит как жуткого вида скала, которая парит над ямой с огнем и лавой. Внушает, что уж тут скажешь.

5. Тутошние монстры охраняют не только ценные артефакты и полезные ресурсы, но и перекрывают дороги, дабы помешать героям пройти дальше.

6. В пятых «Героях» никуда не делись и порталы, с помощью которых можно мгновенно переноситься из одного места в другое.

Кроме того, в своем путешествии вы можете натолкнуться и на такой портал, который ведет в какое-нибудь секретное место, где вас уже ожидают несметные сокровища.

7. Так же, как и в предыдущих частях сериала, в Heroes of Might and Magic V есть реки и озера, которые, понятно, можно пересечь только на корабле.

8. А это у нас, значит, сундучок, набитый золотом. И опять-таки все до боли знакомо — вскрыв сундук, вы можете отправить добытое золото либо в казну, либо потратить все найденные деньги на прокачку героя.

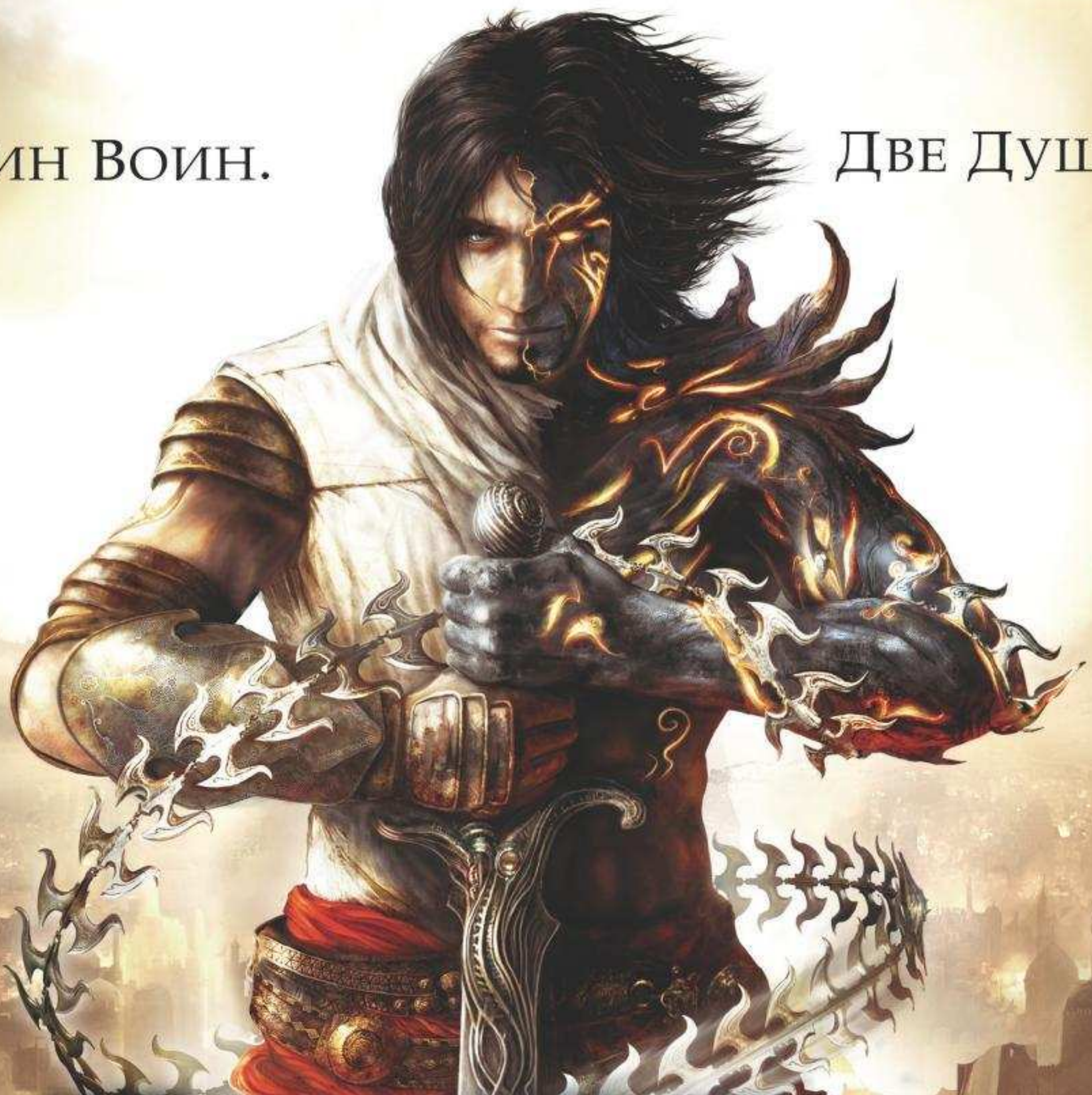


Обратите внимание, что в отличие от прошлых частей Heroes придурковатые, но страшные скелеты сменили клинки на обычные топоры.

Акелла

ОДИН ВОИН.

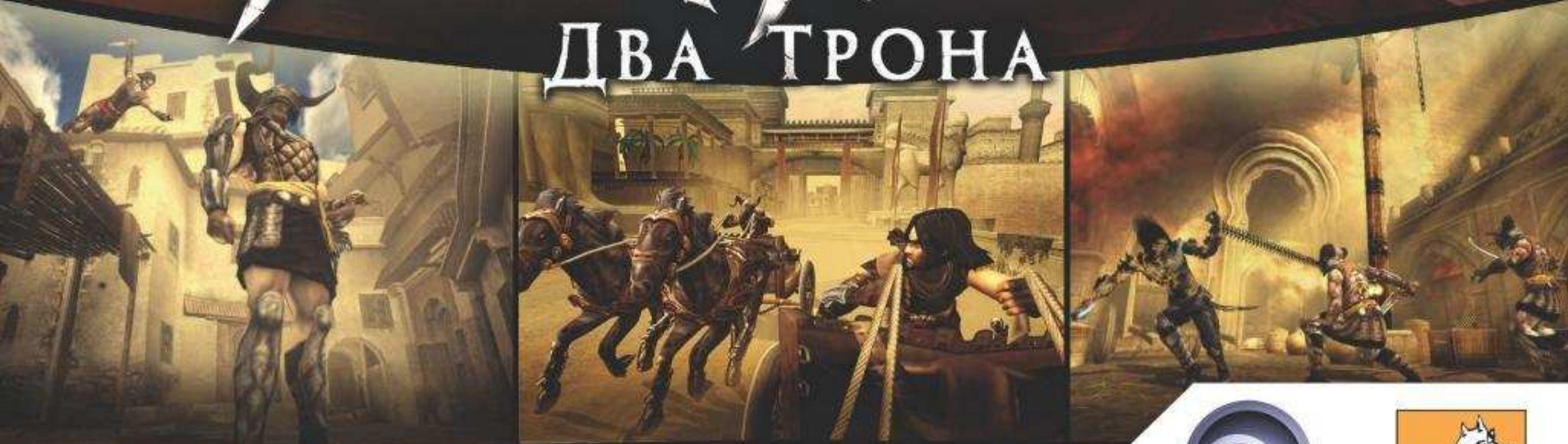
ДВЕ ДУШИ.



PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES™

Принц Персии

ДВА ТРОНА



М.видео

ВИДЕОЛЕНДА

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М-Видео" и "ВидеоЛенда"

© 2005 "Akella", © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia, Prince of Persia The Two Thrones are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment.
Все права защищены. Неправильное копирование преследуется. Тех. поддержка: (095) 363-4612.
E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095) 363-4614
представитель на Украине "МультиТрейд" www.multitrade.com.ua



UBISOFT™



Акелла

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Sensible Soccer

Жанр: Аркадный футбольный симулятор ■ **Издатель:** Codemasters
Разработчик: Codemasters ■ **Похожесть:** Sensible Soccer (1993)
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ **Дата выхода:** Весна 2006 года



В нише спортивных симуляторов нынче не протолкнуться — даже самый изощренный фанат найдет развлечение на свой вкус. Но согласитесь — иногда так хочется наплевать на реалистичность и просто повеселиться, презрев законы физики, здравый смысл и даже правила игры. И забивать, забивать, забивать до потери пульса.

Не будем говорить за все виды спорта, но у любителей футбола такая возможность скоро появится. Британская компания **Codemasters** как раз готовит к выпуску **Sensible Soccer** — ремейк популярной аркады, выпущенной аж в 1993 году. Создатели этой игры явно неравнодушны к гидроцефалам — в продолжении, как и в оригинальной версии, все игроки носят на плечах голову на несколько размеров больше нормальной.

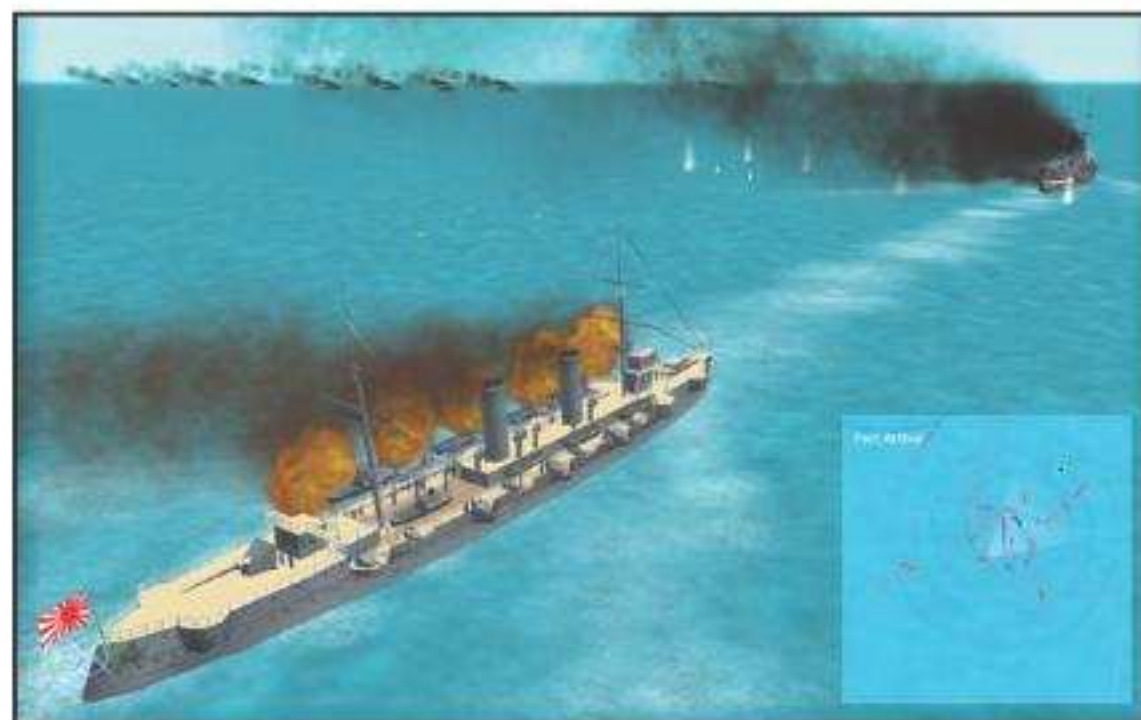
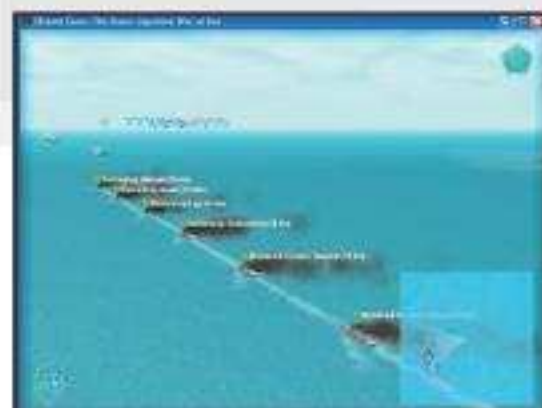
Управлять смешными футбольными головастиками можно будет аж в пятидесяти различных турнирах. Кроме этого в игру обещают встроить мощный редактор всего и вся, так что при желании можно не только создать команду своей мечты, но и с нуля разработать целую лигу, новый кубок и даже оригинальные правила для вымышленного турнира.

Кроме большогоголовых футболистов, на мультяшный имидж **Sensible Soccer** будет работать забавная анимация, эффект cell-shading и сотня «юмористических апгрейдов» — например, футбольная форма в виде смокингов. Благодаря такому бесшабашному подходу к дизайну игроки смогут не просто забивать десятки красивейших и курьезнейших голов, но еще и от души повеселятся в процессе самой игры. Разумеется, не будут забыты и более полезные игровые бонусы: улучшение характеристик футболистов и прочие вполне официальные читерские штучки.

А вот от графики и звука ожидать каких-либо откровений не стоит: **Sensible Soccer** — типичная спортивная аркада без каких-либо претензий и амбиций. Зато «посмотреть» эту футбольную комедию получится даже на слабеньких машинах.

Distant Guns

Жанр: Стратегия ■ **Издатель:** Не объявлен ■ **Разработчик:** Storm Eagle Studios ■ **Похожесть:** Стальные монстры ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть ■ **Дата выхода:** Конец 2005 года



После четырехлетней паузы креативный дуэт **Норма Коджера** и **Джима Роуза**, который в свое время порадовал нас такими проектами, как **The Operational Art of War** и **Battleground Series**, вновь готов трудиться на благо любителей варгеймов. Основанная Нормом и Джимом компания **Storm Eagle** в поте лица разрабатывает **Distant Guns** — морскую стратегию, посвященную (сюрприз!) русско-японской войне 1904—1905 гг. Несмотря на скромный штат студии и отсутствие щедрого издателя, стратегическая парочка просто фонтанирует оптимизмом и о своем детище говорит исключительно в превосходных степенях. Давайте разберемся — насколько обоснованы подобные заявления разработчиков?

Distant Guns создается на движке собственной разработки, о котором разработчики говорят не иначе как о «произведении искусства». Впрочем, даже беглый взгляд на скриншоты подсказывает, что за годы программирования и геймдизайна ни Норм, ни Джим так и не удосужились посетить ни одну картинную галерею — ибо тянет их детище только на клеймо «дряхлый раритет». После этого и в качестве саундтрека, которому авторы авансом присвоили пятизвездочный рейтинг, верится с трудом.

А вот обещанный нам геймплей выглядит уже намного интереснее и — главное — правдоподобнее. Так, в **Distant Guns** будут огромные, размеров до ста километров квадратных, карты — на меньших кораблях, видите ли, тесновато. Так что, теоретически, нас ждут долгие размеренные сражения на огромных морских просторах.

Огромное количество внимания разработчики уделяют баллистике: скрупулезно будет рассчитываться не только траектория полета снарядов, но и то, насколько хорошо они пробивают броню. Сюда же добавьте и очень скрупулезную модель повреждений, которая учитывает даже потери среди экипажа, затопление отдельных отсеков корабля, пожары и так далее. Причем все эти напасти обязательно отразятся на внешнем виде бедной посудины.

Внушительно выглядит и симуляция погодных эффектов — рассчитывается даже положение Луны и Солнца на небосводе и влияние волнения на скорость кораблей и точность стрельбы.

Удивительно, но полноценной кампании, привычной для игр подобного жанра, разработчики не обещают — пока заявлен лишь набор сценариев, включающий в себя семь исторических сражений (например, Цусиму и ночную торпедную атаку на Порт-Артур) да пару «почти исторических» миссий. Плюс нам обещают две с лишним сотни различных кораблей, удобный интерфейс, невероятно умный AI и многопользовательский режим на 16 человек.

Что получится из этого пафосного винегрета, пока предсказать трудно. Ясно лишь одно — игра ориентируется исключительно на хардкорных фанатов. Новичкам здесь не место.

Tony Hawk's American Wasteland

Жанр: Аркадный симулятор ■ Издатель: Activision ■ Разработчик: Aspyr Media ■ Похожесть: Серия Tony Hawk's ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Дата выхода: Начало 2006 года



Тони Хок — главный человек-скейтборд игровой индустрии — продолжает свое победное шествие по игровым платформам. Этой зимой очередная реинкарнация серии **Tony Hawk's** под названием **American Wasteland**, действие которой разворачивается в Лос-Анджелесе, должна добраться и до персональных компьютеров.

Поскольку владельцы Sony PlayStation 2 и Microsoft Xbox уже всю рассекают по улицам города ангелов на скейтах и спортбайках, составить представление о том, что нас ждет, совсем не сложно. Поклонники серии найдут в **American Wasteland** все, чего только можно ожидать от любимой игры — и даже больше. Пожалуй, самый большой сюрприз, что геймплей станет «открытым», прямо как в **Grand Theft Auto**. То, как будет развиваться сюжет, теперь зависит исключительно от действий игрока. В новом «Тони Хоке» к его услугам огромный, доступный для исследования город, множество сюжетных и побочных миссий и масса соревнований и мини-игр, с помощью которых можно зарабатывать деньги и оттачивать собственное мастерство. И все — никаких больше уровней и надписей «Restart» и «Loading».

Заработанную наличность можно потратить как на «тюнинг» своего героя (различные шмоточки, рюшечки и т. п.), так и на покупку новых средств передвижения. Да-да, именно «средств» — ведь теперь помимо скейтов нам будут доступны и BMX-байки. Опустошать карманы предстоит в магазинах спортивного инвентаря, парикмахерских, тату-салонах и бутиках.

Путешествовать по сюжету игры мы будем в компании очаровательной скейтер-гейши... простите, скейтерши Минди, которая после прибытия главного героя в Лос-Анджелес возьмет над ним шефство, познакомит с местной тусовкой и научит парочке «стартовых» трюков. Количество последних, кстати, заметно увеличилось — причем как для BMX-байков, так и для скейтов. Получать новые трюки игрок будет за прохождение сюжетных миссий и победу в особо сложных соревнованиях.

Разумеется, как и в предыдущих играх серии, в **American Wasteland** нас ждет отличный саундтрек, который замешан из современного рока, гранжа и поп-музыки. В довершение разработчики обещают великолепные звуковые эффекты и профессионально озвученных персонажей.

Неплохо обстоят дела и с внешним видом. Дело в том, что **American Wasteland** разрабатывается не только для престарелых консолей прошлого поколения, но и для суперсовременной Microsoft Xbox 360. А это позволяет нам надеяться, что и PC-версия блеснет симпатичной графикой. Впрочем, скриншоты пока не подкрепляют наши надежды — а жаль.



полководца! Вас ждут кровавые сражения на самых дальних рубежах Империи. Под Вашим началом окажутся многотысячные армии, готовые пойти на смерть по одному Вашему слову. Все, что не подвластно Риму, должно покориться! Всякий, не пожелавший преклонить колени, должен пасть! Повергните своих противников и докажите, что Вы - величайший полководец!



Своим величием Римская Империя обязана множеству достижений, самым выдающимся из которых было создание лучшей в мире армии. Несокрушимые легионы покоряли во славу Рима целые народы, преподнося цезарям обширные богатые земли. Пришла пора и Вам примерить на себе мантию римского

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Крупномасштабная сетевая стратегия, в сражениях участвуют тысячи юнитов
- Великолепная 3D графика, созданная на новом графическом движке
- Ежемесячные обновления, добавляющие в игру новые юниты, карты, страны и сценарии
- Международная рейтинговая система, рейтинг игрока в которой определяется рядом параметров

www.akella.com



© 2005 "Akella"
© 2005 "Gamespy"
© 2005 "Slitherine"
Все права защищены
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



Until I'm Gone

Жанр: Adventure ■ Издатель: Не объявлен ■ Разработчик: Faraway Studios ■ Похожесть: Dreamweb ■ Мультиплеер: Нет ■ Дата выхода: Февраль 2006 года



Знаете, как американцы называют супружескую измену? Cheating, то бишь читерство. Читеров принято наказывать, но везде — по-разному. На серверах их банят, в приличных обществах — бьют канделябрами по морде, дома же вместо канделябра принято использовать скалку. А вот герою-любовнику Натану из рождественского квеста **Until I'm Gone** повезло еще меньше.

История **Until I'm Gone** берет начало в тихой и спокойной деревушке аккурат в Сочельник. Натан — типичный представитель офисного планктона — собирается отметить праздник в кругу семьи, но неожиданно в его планы вмешивается любовница. Взбалмошная девчонка требует, чтобы наш герой срочно погрузил свою задницу в машину и приехал на свидание. В противном случае она грозит рассказать его жене много интересного. Делать нечего — Натан, разъяренный подобной выходкой, отправляется в мотель, расположенный в горах, и, запершись в номере со своей пассией, устраивает ей грандиозный скандал минимум на час.

Если вы решили, что в конце ссоры кто-то из этой «сладкой парочки» не выдержит и проломит другому голову, а игра плавно скатится в детектив, вы глубоко заблуждаетесь. Ссора заканчивается без жертв. Но дальше в дело вмешивается стихия. За окном отеля разыгрывается такая ужасная снежная буря, что шансы Натана вернуться домой — хоть пешком, хоть на машине — падают до абсолютного нуля.

О том, как будет развиваться эта история, разработчики молчат не хуже партизан. И правильно делают! Ведь интригующая завязка — лишь пролог к хоррор-сюжету, в сетях которого суждено запутаться нашему герою. Рождественская ночь в плену у бури, ужаса и чокнутой любовницы выльется в путешествие по пяти с лишним десяткам игровых локаций, смачно пропитанных страхом, одиночеством и безысходностью. Соответствующая атмосфера и озвучка прилагаются.

Графика в игре построена по классической для современных адвенчур схеме: отрендеренные задники плюс трехмерные персонажи. Выглядит это приблизительно на уровне первой **Syberia**. Но не спешите презрительно воротить нос: во-первых, и такой результат совсем неплох, а во-вторых — **Until I'm Gone** будет распространяться как freeware-продукт. Вы не ослышались — за игру с вас не возьмут ни копейки (записывайте адрес сайта, где совсем скоро будут отгружать халяву вагонами — www.faraway.ic.cz).

Получить бесплатный подарок от чешских разработчиков можно будет уже в январе-феврале этого года.

Act of War: Expansion

Жанр: Стратегия ■ Издатель: Atari ■ Разработчик: Eugen Systems ■ Похожесть: Act of War: Direct Action, Command & Conquer: Generals ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Дата выхода: 2006 год



Command & Conquer — прямо как дедушка Ленин: жил, жив и будет жить. И если великий вождь революции пока довольствуется только собственной мумией, то легендарная игровая серия уже наплодила огромное количество клонов. А последние, в свою очередь, плодят аддоны. Впрочем, не пугайтесь, речь в нашем случае идет всего лишь о продолжении вполне симпатичной стратегии в реальном времени **Act of War: Direct Action**.

Акцент в аддоне будет смещен с сухопутных сражений на морские баталии. Для этого в игру добавлено полтора десятка различных кораблей, включая ракетные крейсеры, эсминцы, подводные лодки и авианосцы. На борту эти посудины несут аж тридцать видов оружия: от противокорабельных ракет и до зенитной артиллерии. Каждый тип кораблей, разумеется, обладает своими преимуществами и недостатками. К примеру, подводные лодки хороши против транспортов, но очень уязвимы для противолодочных кораблей. Поэтому создать боеспособный флот и грамотно им руководить будет не так уж и просто.

Графически оригинальная **Act of War** выглядела очень и очень хорошо — так что не подкачает и аддон. Сюжет новой кампании, судя по всему, будет ничуть не менее безумным, чем в прошлый раз, ведь в консультантах у проекта все тот же **Дейл Браун**. Круче этого парня сходить с ума умеет только старина **Том Клэнси**.

Empire Earth 2: The Art of Supremacy

Жанр: Стратегия ■ Издатель: Sierra ■ Разработчик: Mad Doc Software ■ Похожесть: Empire Earth 2 ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Дата выхода: Февраль 2006 года



Если раньше мания величия считалась психическим отклонением, то теперь она, напротив, вошла в моду и старательно культивируется во многих игровых жанрах, особенно в стратегиях.

Что? Вы тоже ощущаете в себе наполеоновские замашки? Тогда добро пожаловать в объятия **Empire Earth 2: The Art of Supremacy** — аддона к стратегии **Empire Earth 2**, которая в свое время получила огромное количество положительных отзывов (в том числе и от нашего журнала).

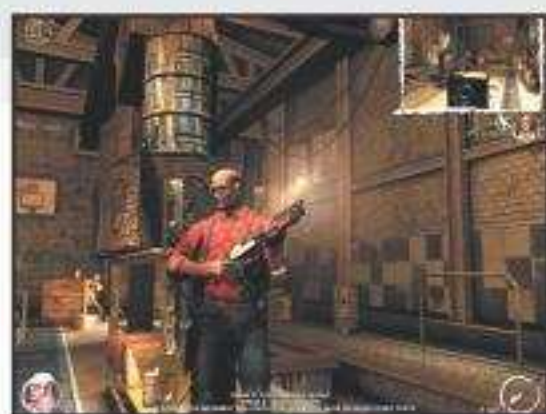
Если честно, принципиальных отличий от оригинала в **The Art of Supremacy** преступно мало. Появятся три новых глобальных игровых кампании и возможность создания своей собственной цивилизации. Остальные нововведения в аддон явно добавляли при помощи пипетки. Десять новых юнитов, система получения опыта для войск, переход «ветеранов» из одной миссии в другую — аж дух захватывает от такой неслыханной «щедрости».

Чуть лучше обстоит дело с мультиплеером, в который **Mad Doc Software** обещает добавить два новых оригинальных режима — **Tug-of-War Mode** и **Faalty Mode**. В первом случае речь идет о сетевой мыльной опере, состоящей из огромного количества баталлий на нескольких картах. Ну а в **Faalty Mode**, помимо обычных союзнических отношений, можно будет также заключать вассальные договоры.

В общем, продукт, похоже, получается «исключительно для своих» — играть в такое смогут только самые ярые фанаты, которым не хватило оригинальной **Empire Earth 2**.

Voodoo Nights

Жанр: Action ■ **Издатель:** Не объявлен ■ **Разработчик:** Mindware Studios ■ **Похожесть:** Bad Boys 2 ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Дата выхода:** Не объявлена



«Вор должен сидеть в тюрьме!» — говорил Глеб Жеглов и был на сто процентов прав. А если бандитская морда, кроме обычного разбоя и мокрухи, еще и практикует магию вуду, поймать и посадить такого — святая обязанность любого копа. Можно даже не ловить, а просто замочить на месте со всеми его африканскими прибабахами.

Именно этим веселым занятием займется парочка полицейских — Джек и Самуэль, которым в погоне за главным злодеем предстоит отправить обратно в преисподнюю не одну сотню его приспешников. Игра, в которой мы будем отлавливать злодея-колдуна, носит незамысловатое, но броское название **Voodoo Nights** и разрабатывается студией **Mindware** (именно ее сотрудники ответственны за небезызвестный экшен **Cold War**).

Управлять в **Voodoo Nights** можно будет любым из двух персонажей, которые, разумеется, будут различаться возможностями. Кроме того, ведомому компьютером напарнику позволено отдавать несложные команды: идти в указанную точку, прикриты огнем, атаковать конкретного врага и так далее. Так что помимо экшена нас ждет и небольшой «кусочек» тактики.

В самые же сложные моменты игры, когда злодеи с магией вуду на перевес почти уже одержат победу, на помощь нашим героям придет режим **DeadTime**, он же — старый добрый **slo-mo**. Да-да, сегодня любой добротный экшен должен нести в себе эту фишку. А в том, что **Voodoo Nights** именно добротный экшен, мы уже почти не сомневаемся.

Дайверы: В поисках сокровищ

Жанр: Стратегия ■ **Издатель:** МедиаХауз ■ **Разработчик:** Heureka-Klett ■ **Похожесть:** Diver: Deep Water Adventures ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Дата выхода:** Не объявлена



Словно стремясь подтвердить репутацию немцев как самой миролюбивой игродельческой нации, компания **Heureka-Klett** вовсю ведет работы над оригинальной и совершенно безобидной смесью из симулятора дайвинга и классического тайкуна.

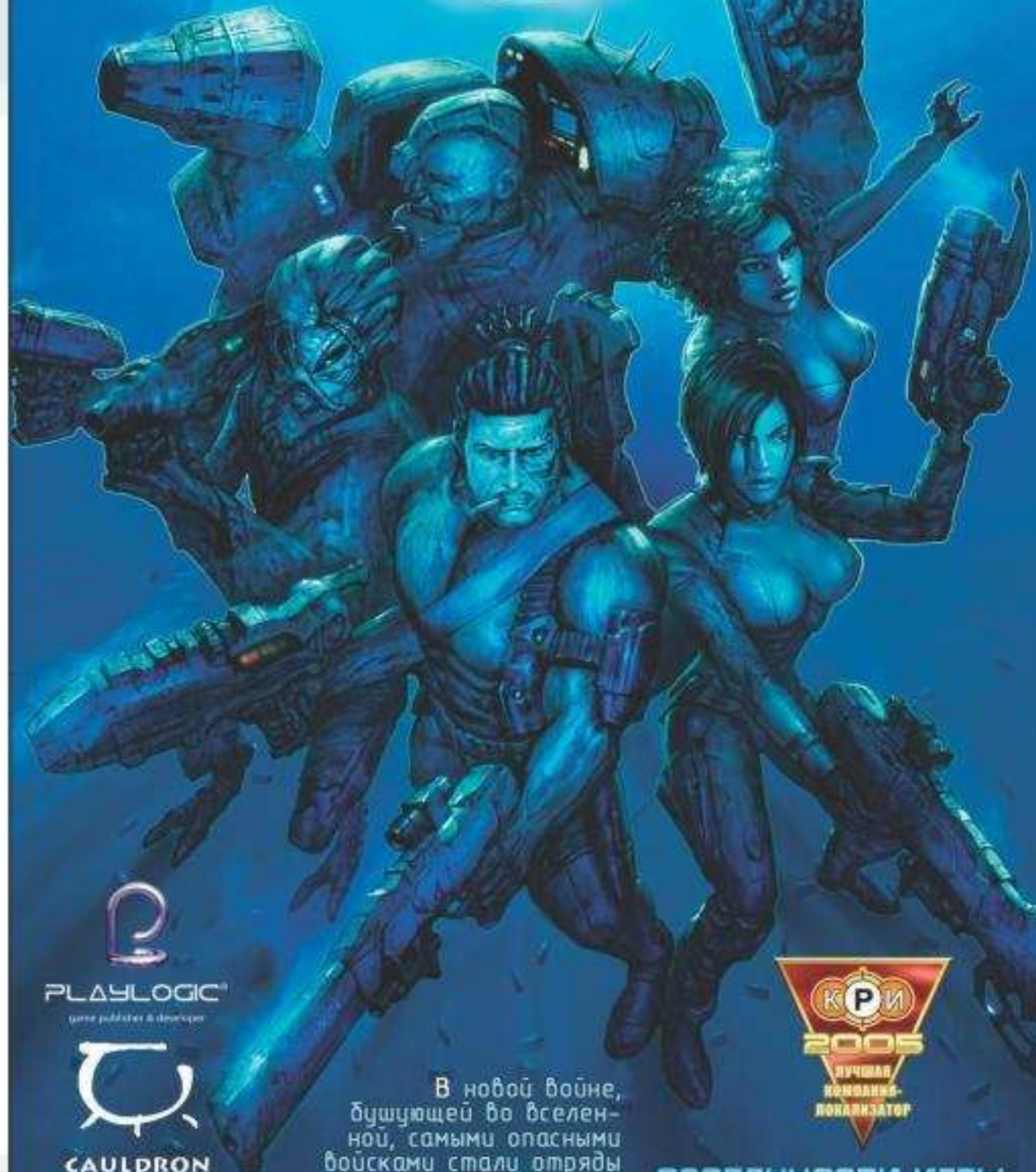
Поклонники Жака-Ива Кусто и прочие любители морских глубин не должны остаться разочарованными: разработчики «**Дайверов**» обещают весьма разнообразную и насыщенную подводную программу. Поиски сокровищ, спасение произведений искусства, подъем затонувших роботов, спасательные операции и «охотничьи» заплывы с фотокамерой — возможности, как мы видим, огромные.

Однако кроме погружений игроку предстоит еще и взвалить на себя бремя руководителя дайверской конторы: зарабатывать деньги, развивать базу, покупать оборудование, суда и батискафы, а также нанимать и тренировать сотрудников. Плюс можно сотрудничать с телевизионными компаниями, издательствами и рекламными агентствами, продавая им видеоматериалы и фотографии, сделанные во время погружений.

К сожалению, графику «**Дайверов**» назвать современной не получится даже при очень большом желании. Кадры из игры выглядят очень непритязательно — особенно когда дело происходит под водой. Впрочем, фанаты дайвинга (а таких в последнее время становится все больше и больше) наверняка закроют глаза на эту мелочь — ведь похожих игр пока и не выходило.

GENE TROOPERS

СОВЕРШЕННЫЕ
УБИЙЦЫ



PLAYLOGIC
game publisher & developer

CAULDRON



В новой войне, бушующей во вселенной, самыми опасными войсками стали отряды генетических воинов. Надежные сверхчеловеческими способностями бойцы захватывают подходящих существ и превращают их в совершенных убиц. Главный герой узнал об охотниках за генами, лишь потеряв в результате чудовищного эксперимента свое тело и став одним из них. В довершение всего, у него отнимают единственного дорогого человека — родную дочь. Переполненный жаждой мести, герой поворачивает вложенное в его руки оружие против своих создателей.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

- Шесть различных миров, населенных уникальными расами, каждая из которых обладает собственными обычаями и технологиями
- Огромный выбор вооружения и боевой техники
- Совместные боевые действия с союзниками
- Наличие режима замедления времени
- Нелинейный сюжет, развитие которого зависит от действий и поступков игрока
- Несколько типов многопользовательской игры
- Новаторская система развития навыков персонажа



www.akella.com



© 2005 "Akella"
© 2005 "Cauldron"
© 2005 "Playlogic"
Все права защищены
Незаконное копирование преследуется
игрой с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



- Издатель
Paradox Interactive
- Разработчик
Stardock Corporation
- Издатель в России
1C/snowball.ru
- Локализатор
snowball.ru
- Похожесть
Galactic Civilizations
- Мультиплеер
Нет
- Сайт игры
www.galciv2.com

ДАТА ВЫХОДА

Зима-весна 2006

GALACTIC CIVILIZATIONS 2

DREAD LORDS

Алексей Бутрин

Фанаты RTS так долго убеждали нас в гибели пошаговых стратегий, что мы, черт возьми, поверили. Но что еще хуже, на этот абсурд повелись и разработчики. Да и разве можно иначе? Вон, три года назад из темной норы долгогостоя на свет божий выползло чудо-юдо по прозвищу **Master of Orion 3** и в диких корчах показательно скончалось на глазах у изумленных фанатов. После такого крушения идеалов уверуешь во что угодно.

В результате в суперпопулярном некогда жанре на годы воцарилось затишье. Куда ни глянь — сплошные стратегии в реальном времени. Из turn-based-тяжеловесов осталась лишь священная корова **Civilization**, морщинистое вымя которой не грех выдоить не только в четвертый, но и в пятый-шестой раз, да несколько мелких, несерьезных проектов. Разумеется, есть еще могучий коллектив глобальных стратегий типа **Rome: Total War**, но у этих полу-

кровок пошаговый режим используется в основном для связи боев в реальном времени.

Ну а хуже всего дело обстоит с космическими пошаговыми стратегиями. Помимо уже упомянутого **Master of Orion 3** на ум приходит только незатейливая, хотя и весьма неплохая **Galactic Civilizations**. Вы не поверите, но именно продолжение этой скромной и графически невыразительной игрушки обладает всеми шансами устроить новый ренессанс в жанре. Фантастика? Ничуть, достаточно лишь внимательно ознакомиться с тем, как будет выглядеть **Galactic Civilizations 2: Dread Lords**.

Микроменеджмент — в студию!

Для начала еще раз вспомним про **Master of Orion 3**. Как вы думаете, почему этот монстр настолько быстро скончался? Ответ прост: беднягу так сильно перегрузили микроменеджмен-

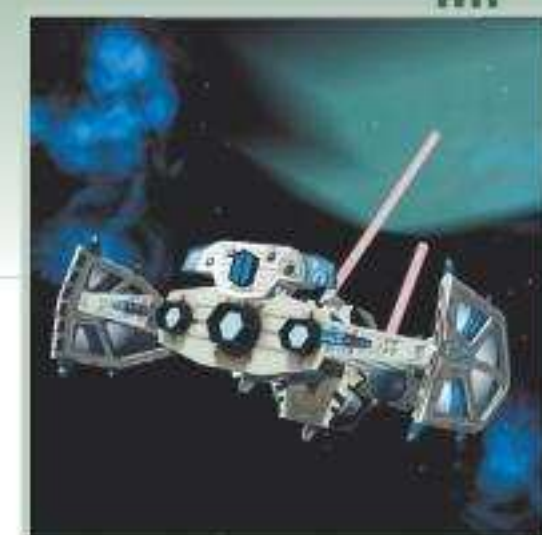
том, что геймплей просто не выдержал и надорвался под весом всех этих менюшек и диалоговых окон.

Создателям первой **Galactic Civilizations** удалось избежать этой ошибки. Игра была сосредоточена на стратегических действиях: дипломатии, освоении и колонизации галактики, научных исследованиях и т. д. Казалось бы, здорово, не так ли? Не так, к сожалению. Парадокс заключался в том, что в **Galactic Civilizations** микроменеджмента, наоборот, не хватало. К примеру, разработчики максимально упростили развитие планет. Фактически, игрок только закладывал «фундамент» из нескольких первых зданий — после этого застройку можно было смело доверять автопилоту.

Похожим образом ситуация обстоит и с космическим флотом. Мало того, что в игре не оказалось конструктора кораблей, так еще и само развитие технологий было линейным. В итоге уже к середине игры у нас появлялся десяток уберпосудин, способных одним махом зачистить половину галактики.

Другими словами, в балансе игры присутствовали две здоровенные дырки, после обнаружения которых интерес к **Galactic Civilizations** ощутимо падал. К счастью, ребята из **Stardock** — далеко не дураки и не хуже игроков знают о недостатках собственного детища. И именно их они собираются исправить во второй части.

Начнем с планет, которые теперь разделены аж на три десятка классов. Чем выше цифра, тем больше на небесном теле доступных под застройку «полей». Нулевой класс, например,

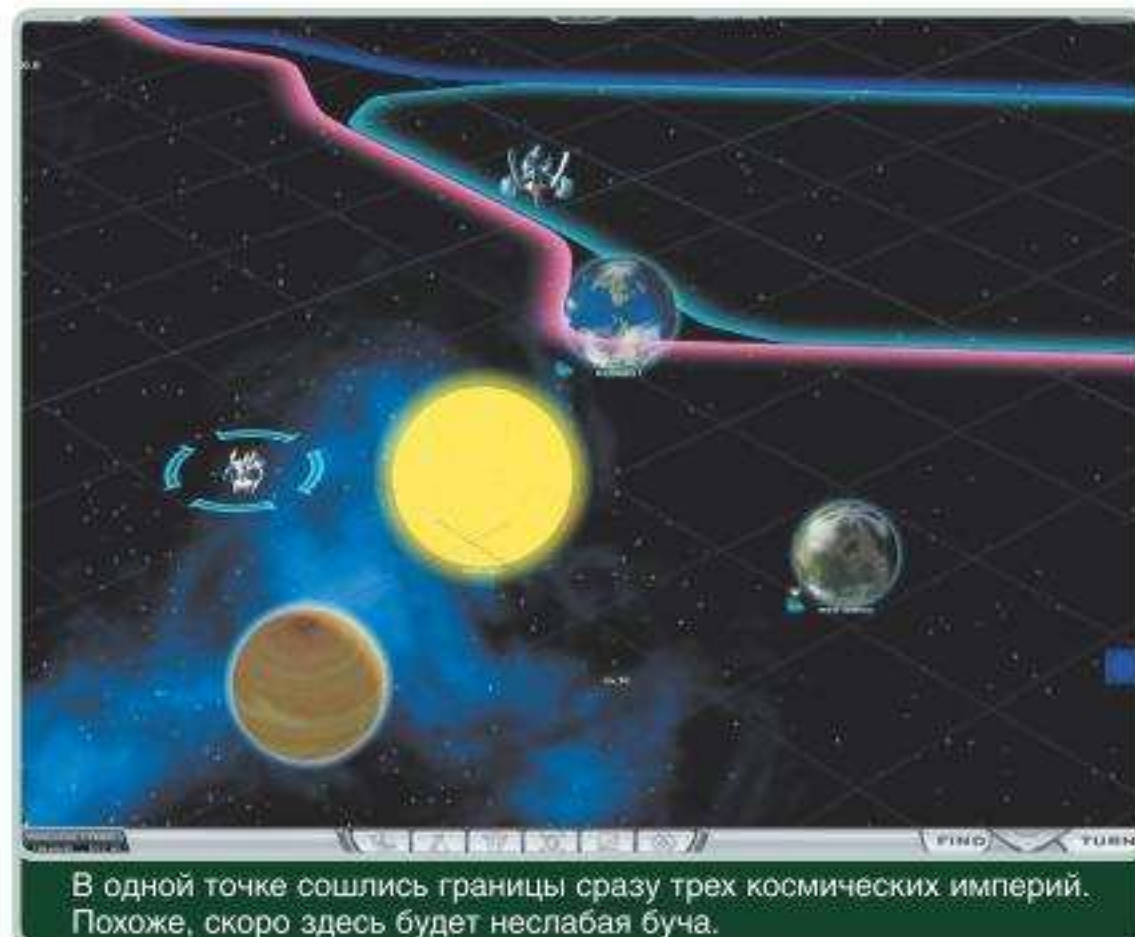


вообще не подлежит заселению, тридцатый позволяет возвести практически все, что пожелаете. Кстати, матушка Земля, если следовать этой системе, будет носить скромную цифру 11 — не очень уж разработчики ценят свою родину.

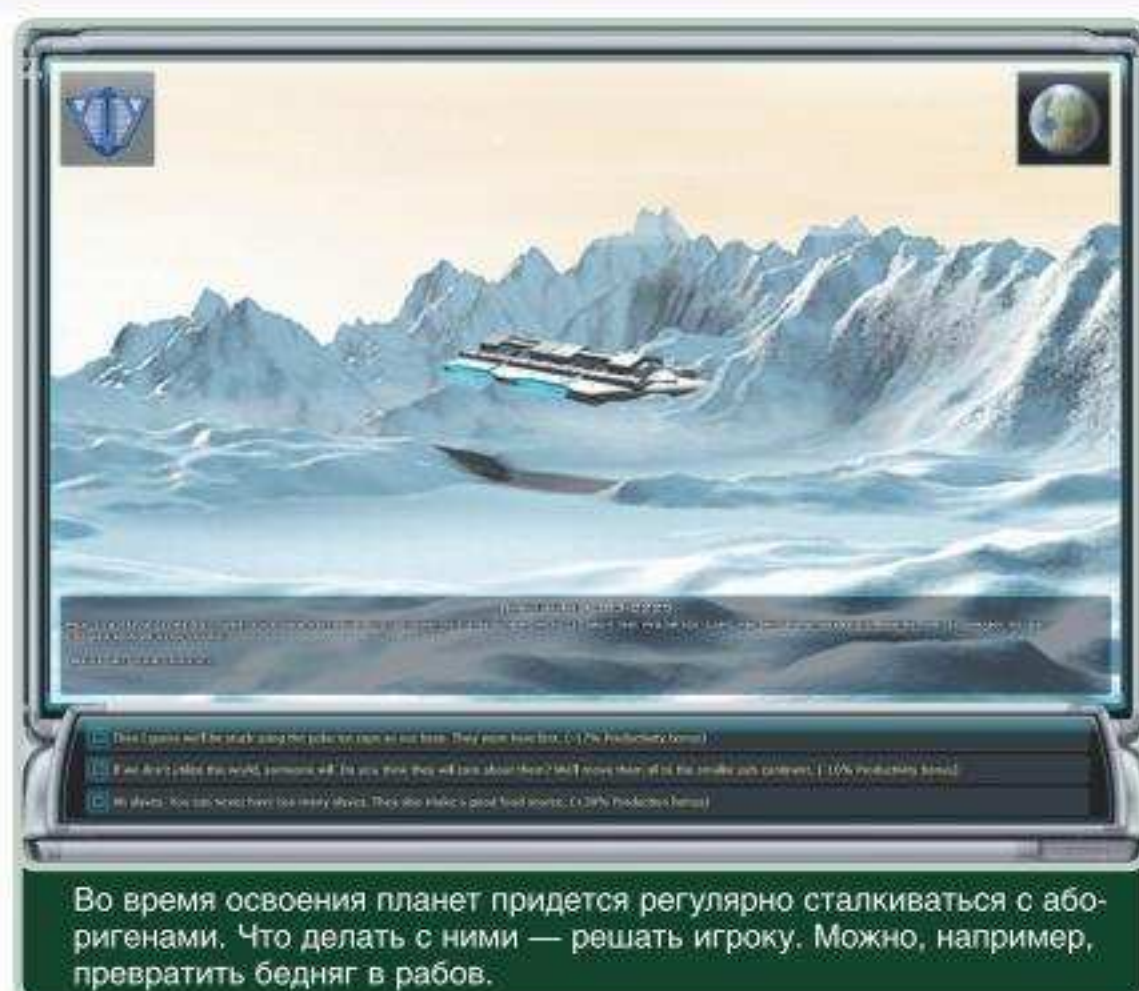
Поля для застройки — это вовсе не абстрактная характеристика. Центральное место на планетарном экране займет детальная карта, поделенная на сектора. «Полезность» у последних бывает разная; так, залежи ископаемых повышают продуктивность шахт, плодородная почва лучше всего подходит для строительства ферм и т. д. Система не новая, зато проверенная временем и горячо любимая игроками.

Так как количество секторов ограничено, построить весь ассортимент сооружений сразу, скорее всего, не получится. Соответственно, для каждого подконтрольного небесного тела придется выбирать определенную специализацию: на одной планете выпускают корабли, на другой занимаются научными исследованиями, на третьей — размножаются, развлекаются и валяют дурака. Да-да, именно так. Дело в том, что, как и в первой части, в **Galactic Civilizations 2** предусмотрена система политических партий и правящих режимов — и именно благодаря сытой и довольной массовке мы будем обеспечивать парламентское большинство на выборах.

К слову, подобная специализация неизбежно затронет



В одной точке сошлись границы сразу трех космических империй. Похоже, скоро здесь будет неслабая буча.



и «географическую» составляющую игры. Центры по производству флота должны быть расположены ближе к передовой, ну а планеты, где ведутся добыча сырья и научные разработки, наоборот, в надежно защищенных тылах. Кроме того, теперь разные небесные тела в одной и той же системе могут колонизировать разные цивилизации. И иногда, к примеру, будет выгодно часть планет в своей системе подарить союзникам. Одним словом, шевелить извилинами теперь придется интенсивнее, что не может не радовать.

Камень, ножницы, бумага

Изменится и подход к строительству флота — наконец-то мы получим в свое распоряжение полноценный конструктор кораблей. Система, опять-таки, не новая: есть набор корпусов разного размера, и есть, соответственно, куча устройств, которыми эти корпуса можно нафаршировать, — двигатели,

оружие, генераторы щитов, броня и так далее.

Не хватает места? Что ж, купите пару специальных модулей расширения. Но не забывайте, что создать сверхкорабль с бездонными внутренностями не получится — ограничение максимальной массы все-таки существует.

Еще одна хорошая новость — разработчики пообещали сделать очень милый трехмерный движок. Следовательно, все то, что мы наконструировали, можно будет «пощупать». Ну а осмотр вражеских кораблей даст представление о том, каким типом оружия они оснащены, насколько хороша у них защита и с какой скоростью они способны перемещаться. Другими словами, можно достаточно точно прикинуть шансы на победу.

И вот тут мы подходим к главному сюрпризу, который заготовила нам команда разработчиков. В игре будет три основных вида оружия и столько же — защиты. Оружие делится

Просчитались

Многие считают, что «сложные» пошаговые стратегии совершенно не приносят прибыли. Давайте дадим слово Бреду Варделлу, исполнительному директору Stardock, — он хочет опровергнуть это заблуждение:

«Нам из года в год твердили, что ситуация на рынке пошаговых стратегий хуже некуда. Поэтому, когда мы делали *Galactic Civilizations*, то рассчитывали продать не более трех десятков тысяч копий игры. Из этого же расчета планировался и бюджет проекта. Вообще, тридцать тысяч копий — это типичный тираж малобюджетных игр от независимых разработчиков. Каково же было наше удивление, когда *Galactic Civilizations* разошлась тира-

жом около 120 тысяч, не считая еще 10—15 тысяч, которые мы продали через наш сайт».

Теперь команда Варделла, вдохновленная успехом, делает второй эпизод, с увеличенным бюджетом и отличным списком нововведений. И если продолжение «отбomбится» по кошелькам игроков круче, чем оригинальная игра (а для этого есть все основания), то у *Galactic Civilizations* есть все шансы перерасти в полноценную и почитаемую игроками стратегическую серию.

Так что, возможно, мы сейчас наблюдаем самое настоящее историческое событие. Не пропустите свой шанс прикоснуться к истории!

на лучевое, масс-драйверы (что-то типа рейлгана, только мощнее) и ракетное. Защитные технологии представлены энергетическими щитами, броней и противоракетными системами. Как вы уже догадались, получается нечто вроде игры «камень, ножницы, бумага»: щиты помогают против лазеров, броня — против болванок, выпущенных масс-драйверами, и так далее. Что и в каких количествах брать — каждый решает сам. Можно попробовать строить корабли-универсалы, но они будут громоздкими и не очень эффективными. Можно сделать ставку и на узкоспециализированные посудины, предназначенные для «выбивания» определенных видов защиты. Однако в таком случае возможна ситуация, когда у вас не окажется под рукой именно

того типа кораблей, который нужен более всего, и бой, скорее всего, будет проигран.

Кстати, степень развития различных технологий у каждой расы своя: одни специализируются на лучевом оружии, другие предпочитают ракеты — и далее, далее. Учитывать это стоит как при выборе врагов... так и друзей: игроку имеет смысл вступать в союз с теми расами, которые могут компенсировать его пробелы.

Тихо сам с собою...

Одной из главных претензий, которые игроки предъявляли к первой *Galactic Civilizations*, было отсутствие многопользовательского режима. Увы, во второй части дела с ним обстоят не многим лучше. И хотя разработчики и не исключают возмож-



Конструктор кораблей. Разработать до обеда новую колонизационную посудину, а после — могучий крейсер? Или наоборот?



Железное уродино с косичками вещает с голубых экранов на всю галактику. Странная у них там, в будущем, мода.



Перед вами — экран развития планеты. Само небесное тело между тем называется «Ха-ха», что, впрочем, вполне соответствует его скромному третьему классу.



Планета «Зифф 1» стоит на перепутье. Что лучше: стать крупнейшим металлургическим заводом галактики или отдать свободные секторы для развития радикального сельского хозяйства?

ность написания специального патча уже после выхода игры.

Собственно, а так ли уж нужен подобной игре мультиплеер? Неужели у кого-то есть желание ждать десятки минут окончания хода соперника? Тем более что искусственный интеллект был чертовски хорош даже в первой части — компьютер порой выкидывал такие коленца, что даже живым игрокам не грех было перенять у него прогрессивный опыт дипломатических «разводок» и подстав. Galactic Civilizations 2 в этом плане будет достойной наследницей своей предшественницы — уже сейчас «избранные», которые уже прикоснулись к рабочей версии игры, заявляют, что искусственный интеллект сражается как волк. Космический, разумеется.

Значительно усовершенствована и дипломатия: разработчики обещают добавить в нее эмоциональности. Прославились как подлый предатель? Тогда не удивляйтесь всеобщему недоверию. Огнем и мечом пе-

репахали полгалактики? Значит, сильные будут вас уважать, а слабые — так и вовсе ползать в ногах. Нюансы взаимоотношений между расами определяются не только «послужным списком», но и самой историей игровой вселенной. К примеру, альтарианцы раньше были рабами дренджингов и ненавидят их лютой ненавистью, а те, в свою очередь, отвечают им глубочайшим презрением. Следовательно, договориться о чем-нибудь между собой этим двум расам будет очень и очень сложно. Наверняка пострадают и их союзники: друзья альтарианцев станут врагами дренджингов и наоборот.

Всего в игре будет представлено десять рас, причем играть теперь позволено за любую из них, а не только за людей. При желании можно создать и собственную расу, выбрать ей различные бонусы и (внимание!!!) загрузить в игру всю необходимую графику, от аватара и картинок с сооружениями до

новых моделей кораблей и даже интерфейса собственной разработки. Для всяческого поощрения моддинга разработчики обещают включить в релиз богатейший инструментальный пакет Object Desktop, использовавшийся для разработки интерфейса игры.

Появится в Galactic Civilizations 2 и полноценная кампания, причем нелинейная: провал миссии не обязательно приведет к проигрышу, а в части случаев просто перебросит вас на другую сюжетную ветку. Здесь уже играть придется за людей, которые объединились с альтарианцами, чтобы помочь им избавиться от гнета империи дренджингов. После финальной битвы прошло уже два десятка лет, и плохиши снова поднимают голову, мечтая взять реванш. В первой половине кампании нам предстоит создать мощный альянс, который сможет противостоять коалиции отморожков. Однако и дренджинги не лыком шиты. Дело в том, что у них в рукаве зажат козырный туз — древняя раса Ужасных лордов (Dread Lords), которую они «раскопали» на задворках галактики и уговорили выступить против людей и альтарианцев. Тут, по идее, должна наступить мега-битва добра со злом, но на деле события принимают и вовсе неожиданный оборот: лорды решают, что куда интереснее поработить галактику без дренджингов, и начинают гасить всех без разбора, включая бывших союзников. Чем все это безобразие закончится, разработчики пока не сообщают, что, впрочем, и к лучшему — интрига, понимаете ли.

ше, в Galactic Civilizations 2 примитивная спрайтовая графика наконец-то уступит место полноценному 3D-движку, применение которого, как это ни странно, еще больше снизило системные требования (по крайней мере, так обещают разработчики). Особых красот от перехода в три измерения ожидать не стоит — игра по-прежнему выглядит достаточно скромно, однако ряд положительных моментов нельзя не отметить. Во-первых, масштабировать карту теперь можно в неограниченных пределах, следовательно, навигация по ней станет намного проще, чем раньше. Во-вторых, внешний вид звездолетов уже не вызывает такого отвращения, как в первой части. Очень неплохо удался художникам Stardock космос, который теперь будет заполнен не только звездами и планетарными системами, но и замедляющими движение кораблей полями астероидов. Кроме того, в последних можно строить специальные станции по добыче разных полезных ископаемых.

В общем же графика (со скидкой на жанр, конечно) выглядит вполне нормально. Не менее важно сделать достойную озвучку, хорошую фоновую музыку и не наломать дров с интерфейсом. Впрочем, проблем с этим не было и в первой части игры. Надеемся, что и Galactic Civilizations 2 не отстанет от предшественницы. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Игра, у которой есть все шансы возродить пошаговые космические стратегии: интересная, аккуратно сбалансированная, с множеством необычных новшеств.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ 80%



Ситуация в космосе потихоньку накаляется. Неосвоенных территорий все меньше и меньше — и вот расы начинают заключать альянсы в надежде выбить конкурентов.

Корсары III



Четыре великие морские державы прошлого ведут борьбу за господство в Карибском архипелаге. Желая заручиться поддержкой опытных мореходов и славных бойцов, губернаторы нанимают на службу корсаров. Встань на службу одной из стран или сделайся вольным головорезом. Тебя ждет огромный, живущий собственной жизнью и постоянно развивающийся мир, полный опасностей и приключений, зрелищные морские сражения, дни и месяцы нелегкого пути в погоне за богатством и славой. Исследуй бескрайние морские просторы Карибов, борись со штормами, бери на abordаж лучшие суда, захватывай и развивай собственные колонии - ты сам хозяин своей свободы. И если ты ловок и хитер, храбр и решителен - можешь не сомневаться: Архипелаг будет твоим!

- Издатель: Не объявлен
- Разработчик: Darkroom Studios
- Похожесть: Dead Man's Hand
Серия Grand Theft Auto
- Мультиплеер: Без подробностей
- Сайт игры: www.darkroomstudios.com/content/view/25/39

ДАТА ВЫХОДА

2006 год

LAWMAKER

Антон Мякин

Друзья, ответьте на один простой вопрос: чем был примечателен Дикий Запад? Ну да, залихватскими драками в салунах, постоянными погонями и перестрелками, лихими ковбоями. Здесь вы, конечно, правы. Но как же золото? Ведь именно за золотом на Дикий Запад рвались тысячи людей. И продолжают рваться до сих пор — вон, поглядите на разработчиков компьютерных игр. Сначала **Rockstar Games** с консольным экшеном **Red Dead Revolver**, затем многообещающий GTA-образный **Gun** (о котором мы уже писали пару номеров назад), а теперь еще один не менее многообещающий и не менее GTA-образный **Lawmaker** от конторы **Darkroom Studios**.

Возвращение блудного сына

История, которая произошла с главным героем игры, достаточно стандартна для Дикого Запада. Молодой парнишка возвращается домой и обнаруживает, что вместо родного особняка — руины, мать куда-то сбежала, старые друзья стали врагами, а стрельба в родном городке с недавних пор является вполне нормальным делом... Жуть, в общем. Если бы нашего героя звали, например, Джоном Доу, то он наверняка бы забился куда-нибудь подальше и долго-долго спивался с горя. Но нет, не Джон он и не Доу, а самый настоящий Кольт Ка-

уфман. И разве можно с таким легендарным именем сидеть на месте, поджав хвост, и ничего не делать? Снекнув, что против дикости может быть эффективна только другая дикость, Кольт хватается одноименный пистолет и отправляется вершить правосудие.

Банальная завязка, говорите? Ну, значит, вы не знаток фильмов про Дикий Запад, ведь так или почти так начинается каждый второй вестерн. Поэтому разработчики всего лишь решили следовать традициям.

Легендарная серия **Grand Theft Auto**, кстати, упомянута в графе «похожесть» не зря. В **Lawmaker** игрокам обещают практически такой же «свободный» геймплей. Вы белый и пушистый? Тогда милости просим в ряды служителей закона — сражаться плечом к плечу с самыми знаменитыми шерифами Дикого Запада, охотиться за беглыми каторжниками и всячески сокращать поголовье плохихшей. Предпочитаете «темную сторону»? Без проблем!



В **Lawmaker** можно грабить банки и дилижансы, принимать участие в драках, а если очень повезет, то и возглавить одну из многочисленных банд. Надоело и то и другое? Что ж, тогда попробуйте сколотить состояние на азартных играх — к вашим услугам рулетка, покер и множество других забав. Или придумайте еще чего-нибудь — в **Lawmaker** почти все смогут найти занятие по душе.

Впрочем, все вышенаписанное не означает, что сюжет отпавился отдыхать на ближайшую завалянку. Какую бы дорогу ни выбрал Кольт, ему предстоит встретиться более чем с тремя десятками ключевых персонажей и, разумеется, разобраться, кто и зачем надругался над его семьей.

Действие игры развернется на территории площадью в десятки



Кажется, дедушка серьезно напугался, заведя, что у нас аж два ствола!



Правому — заряд из обрез. Левому — пулю из «кольта». В **Lawmaker** все так просто...



Вода в Lawmaker удивительно красива. И столь же удивительно нереалистична.

мил. На помощь герою во время дальних путешествий придет верная лошадка — разве экшен про Дикий Запад может обойтись без парнокопытного друга?

Когда ваши живые «колеса» устанут, наступит время для пеших миссий. А вы что думали? Вестерн — и без ежедневных разборок в салунах? А ведь кроме салунов есть еще столько замечательных мест, в которых обязательно представится случай доказать, кто же круче всех на Диком Западе: заброшенные шахты, особняки, конюшни и т.д.

Стволом и топором...

Лошади, перестрелки, свобода... а как же пушки?! К сожалению, очень плохо. Арсенал на удивление скуден: верный «кольт», обрез, топор и динамит — вот так, всего четыре образца (есть, правда, надежда, что к релизу ассортимент несколько расширится). Разработчиков можно понять: в те времена оружия было не так много, как сейчас. Ни вам снайперских винтовок, ни гранатометов, ни плазмоганов... По-

этому придется довольствоваться тем, что дали. Главным инструментом главного героя будет, конечно же, «кольт» — знаменитый револьвер, который ковбои Дикого Запада очень любили за отличную балансировку и огромную убийную силу. Обрез идеально подходит для ближнего боя. Мощный, с угрожающим внешним видом, но неточный и недальноточный. Топор — ну, здесь все вообще просто. Берем и прорубаем себе дорогу. Динамит? Вот это самое интересное! Им, как известно, можно что-нибудь взорвать. А раз так, то движок игры наверняка должен поддерживать разрушаемость. И мы очень надеемся на то, что разрушаемость эта будет везде и повсюду, а не только там, где разрешат разработчики.

Оружие, кстати, можно комбинировать: в одной руке обрез, а в другой, например, топор. Долбанули из стволов, не успели перезарядиться, а тут на нас из-за угла выскакивает еще один враг... И сразу же напарывается на топор. Удобно и эффективно.

Вдобавок к этому авторы



Сейчас мы ему плащик-то топориком подрежем!

Дважды кольт...

Символом Lawmaker наверняка станет револьвер «кольт M1873 Миротворец», разработанный легендарным конструктором Сэмюэлем Кольтем. Сэмюэль родился 10 июля 1814 года в городе Хартфорде (штат Коннектикут). Работая матросом на бриге «Корло», он обратил внимание на то, что после поворота рулевого колеса одна из его рукояток попадает в захватную муфту и штурвал фиксируется. Похожий механизм Кольт использовал в револьвере собственной конструкции, который был запатентован 25 февраля 1836 года.

«Кольты» прошли боевое крещение во время американо-мексиканской войны 1846-1848 годов — именно тогда подразделение техасских рейнджеров заказало первую

тысячу револьверов. В 1852 году Кольт купил Южные луга — пустошь близ Хартфорда и за три года построил там огромный оружейный завод. Стоит отметить, что талантливый конструктор оказался еще и замечательным организатором и бизнесменом — например, за время Гражданской войны компания Колта поставила правительственным войскам сотни тысяч единиц стрелкового оружия. Поставлялись револьверы и за рубеж — так, огромную партию «кольтов» приобрела русская кавалерия.

Скончался Сэмюэл 10 января 1862 года в своем родном городе Хартфорде.



обещают некую «революционную систему назначения клавиш», которая якобы значительно упростит перестрелки и, в особенности, дуэли. Честно говоря, мы с трудом представляем, что же нового можно изобрести в назначении клавиш. Но не будем загадывать — вдруг нас действительно ждет маленькая революция? Тем более она нам так нужна: жизнь каждого ковбоя зависит от того, как быстро он умеет выхватывать револьвер из кобуры.

Что еще? Само собой, графика. Что ж, сначала хорошее: покупке «вторсырья» разработчики из Darkroom Studios предпочли движок собственной выделки. Список фиш, которыми нас удивят, огромен: солидные открытые пространства, динамическое освещение, тени, шейдеры самой распоследней версии, скелетная анимация, огромное количество погодных эффектов (молнии, песчаные бури, торнадо и т.д.), интерактивность окружения и многое-многое другое.

А теперь о плохом. Игра разрабатывается не только для PC, но и для консолей, причем отнюдь не нового поколения. Вам уже все ясно? Если нет, взгляни-



те на скриншоты: малое количество полигонов, угловатые модели, скромные текстуры. Грусть и тоска, короче. Впрочем, пока игра не вышла, можно скрестить дула револьверов и надеяться, что в финальной версии все будет иначе. Но вероятность этого, если честно, ой как мала.



Но давайте все-таки закончим рассказ на мажорной ноте. Плевать на графику! Ответьте лучше вот на какой вопрос: знаете ли вы, где находится офис Darkroom Studios? В Техасе, черт возьми! Так что создать лучшую игру про Дикий Запад этой компании велела, похоже, сама судьба. Да и предпосылок для этого достаточно: хороший сюжет, «правильный» геймплей, любимая многими атмосфера. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Grand Theft Auto на Диком Западе за авторством истинных техасцев. Лучше и не придумаешь.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

Издатель

Play Ten Interactive

Разработчик

Deep Shadows

Похожесть

Elite

X2: The Threat

Мультиплеер

Нет

Сайт игры

[www.deep-shadows.com/
ru/projects.php?id=3](http://www.deep-shadows.com/ru/projects.php?id=3)

ДАТА ВЫХОДА

2007 год



Алексей Бутрин

ПРЕДТЕЧИ (PRECURSORS)

Знаете, развитие компьютерных игр очень сильно напоминает тот путь, который в свое время проделал кинематограф. Сначала было очень простое немое кино — оно брало зрителя новизной, диковинной технологией. Потом у создателей фильмов стало появляться все больше возможностей и началось стремительное дробление на жанры: одним подавай одно, другим другое. В последние же годы ситуация опять изменилась: зрителя уже намного сложнее завлечь классическим ужасником или стандартным B-movie. Результат — смешение всего и вся, поиск новых изюминок, использование нестандартных подходов в уже известных жанрах и так далее.

Нечто похожее мы наблюдаем и в компьютерных играх: да, «просто игрушки», классические жанры и даже жанры «с элемен-

тами первого, второго и двадцать пятого» до сих пор привлекают людей. Однако анонсируется все больше и больше глобальных проектов, которые готовы подарить игрокам многие часы увлекательного и разнообразного геймплея на десятках и сотнях квадратных километров виртуальных миров. Самых известных представителей этого «нового племени» вы, конечно же, знаете.

Сегодня же мы напишем про еще одну игру, которая полностью подходит под вышеописанную концепцию. Итак, знакомьтесь — в свете рамп проект «Предтечи» (Precursors) от украинской студии Deep Shadows.

Лебедь, рак и шутер

История будущего уже давно написана — фантастами, сценаристами фильмов и компьютерных

игр. Она очень проста и коротка: вселенная рано или поздно будет освоена, в ней найдется место десяткам рас — добрых и не очень, ну и так далее и тому подобное.

Историю прошлого написать в разы сложнее. Откуда пошел наш мир, как появились все эти гуманоиды и прочие расовые меньшинства? Ответа нет. Есть только одна легенда, которая связывает всех обитателей Вселенной. Легенда о создателях. Предтечах. Кем они были? Какая из галактических рас является их пасынками и наследниками? Сценаристы из Deep Shadows опять не дают нам ответа.

Скажите — банальная завязка? Ну и что? Сюжет в «Предтечах» скорее всего будет выполнять исключительно декоративную функцию. Спросите ветеранов компьютерно-игровых баталий — сильно ли их интересовала предыстория в такой игре, как

легендарная Elite? Нет, «Элита» затягивала совершенно по другим причинам: в ней была огромная вселенная и сотни способов времяпровождения.

При чем здесь вообще Elite? Дело в том, что «Предтечи» очень похожи на нее — разница в полтора десятка лет, конечно, дает о себе знать, но общие черты замечаешь почти сразу. Судите сами: в игре под одной крышей вполне комфортно будут сосуществовать три полноценных жанра — экшен, RPG и космический симулятор. Плюс добавьте сюда еще и экономический «аппендикс».

Начнем с симулятора. Приблизительно треть игрового времени игроку придется проводить в космосе: исследовать новые звездные системы, совершать торговые рейсы, сражаться с пиратами, конкурентами и галактическими ментами. Интересный



Да, внутри кораблей места более чем достаточно. Хоть бильярдный стол ставь!



А вот космос, к сожалению, выглядит уже не так впечатляюще — картонные декорации, простенькие текстуры...

момент — если в большинстве аналогичных игр мы обычно управляем какой-нибудь махонькой скорлупкой, то в «Предтечах» в нашем распоряжении окажутся огромные корабли с множеством внутренних помещений. Причем, как и в недавнем втором «Паркане», по внутренностям посудины можно будет совершать прогулки: например, пойти и собственными руками раскрошить отряд десантников, которые собрались захватить вашу посудину. То же самое, разумеется, справедливо для космических станций и чужих кораблей — их двери всегда открыты гостям. Правда, иногда за этими дверями встречаются враждебно настроенные враги.

Разумеется, будут и космические сражения — правда, про них разработчики пока предпочитают особо не распространяться. Поэтому давайте продолжим наш рассказ об экшен-составляющей «Предтеч».

Играть мы будем с видом от первого лица. Разработчики обещают очень богатый арсенал: тут вам и огнестрельное, и лучевое, и колюще-режущее оружие. И даже пушки органического происхождения, боеприпасы для которых нам придется — три раза ха-ха! — выращивать.

Вот так вот. Ладно, мы тут пока пойдем патронов нарвем, а вы продолжайте конспектировать: помимо органического оружия в игре также будут органические гаджеты и даже средства передвижения. Обратите внимание — не банальные ездовые животные, а именно транспорт. Видимо, что-то вроде биомотоциклов. Можно ли будет наладить выращивание этих самых биомотоциклов на грядках соседнего колхоза, пока что неизвестно.

А вот ассортимент врагов уже более банален: различные инопланетяне, дикие животные, насекомые, роботы и даже агрессивные растения. Впрочем, даже в такой компании игроку скучно не будет.

Цифровая атака

Одним открытым космосом дело не ограничится. Очень много интересных событий в «Предтечах» будет происходить на поверхности планет. Именно здесь игроку предстоит покупать оружие, боеприпасы и различное снаряжение, общаться с NPC, получая от них задания или просто ценную информацию и — опять же! — сражаться с различными монстрами и вполне разумными и вооруженными до зубов противниками. В какую сто-

рону больше перекосит наземные прогулки — ролевою или экшен? Похоже, и в ту, и в другую — геймплей, по слухам, будет очень похож на такие игры, как **The Elder Scrolls III: Morrowind** и «Xenus. Точка кипения». То есть, опять же, практически полная свобода. Хотите — сражайтесь. Не хотите — не сражайтесь, а натирайте мозоль на языке. Прокачка персонажа и солидная система диалогов, разумеется, входят в комплект поставки.

Экономическая часть «Предтеч» сделана в лучших традициях космических симуляторов. Так, например, никто не собирается реализовывать торговлю по принципу бездонной бочки, когда бестолковые, но на удивление богатые NPC тоннами закупает у игрока различный хлам, генерируя взамен огромное количество боеприпасов и другого барахла. Количество товаров в игре очень строго ограничено — так что рано или поздно мы обязательно столкнемся с дефицитом и станем метаться по Вселенной в поисках особо ценных вещей.

Раз уж разговор зашел об экономике, то обязательно стоит посчитать валовой внутренний продукт игры. Только берегите глаза, друзья — дело в том, что местные цифры способны ослепить кого угодно. Уже сейчас обещано около сотни NPC, более 250 (!!!) различных миссий плюс огромное количество пушек, предметов, кораблей и прочего добра. То ли еще будет.

Проходить «Предтечи», разумеется, позволят огромным количеством способов. Можно стать охотником за головами, наемником, курьером, торговцем, контрабандистом, солдатом одной из правительственных организаций... уже закружилась голова? А ведь это наверняка далеко не весь список.

Точное количество доступных для исследования планет и их общую площадь пока никто не разглашает. Тем не менее определенные прогнозы можно сделать уже сейчас. Так, в предыдущей игре от Deep Shadows — «Xenus. Точка кипения» — дизайнеры наплодили аж 625 абсолютно квадратных километров игровой территории. В «Предтечах» же эта цифра наверняка будет увеличена как минимум в несколько раз. Что ж, погуляем и не раз заблудимся!



По жизнерадостному тону статьи может сложиться впечатление, что наша редакция про-



Что ж, судя по этому пейзажу, графический движок стал лучше уже сейчас. Интересно, хватит ли у разработчиков сил поддерживать его «в форме» еще два года?



Органика, кругом одна органика! Даже оружие, похоже, растительного происхождения.

сто без ума от «Предтеч» и уже прямо сейчас уверена в том, что они завоюют вершины игровых хит-парадов. Самое время положить на вторую чашу весов аргументы со знаком минус. Их, к сожалению, тоже хватает.

Начнем с того, что выход игры запланирован на далекий 2007 год — мы уже видим, как скисли ваши лица. Да, ждать еще очень и очень долго. Самое страшное, однако, то, что «Предтечи» основаны на графическом движке «Ксенуса», который, если честно, уже сейчас выглядит достаточно слабо. Ну а что с ним будет через пару лет — даже представить жутко. Хотя, конечно, все зависит от программистов и того, смогут ли они выжать из моторчика все соки.

Еще один большой вопрос — смогут ли разработчики достойно реализовать все свои обещания? Да что там достойно реализовать! Хотя бы вообще выполнить... Насколько качественно будет проведено тестирование? Не придется ли игрокам помимо инопланетных джунглей проди-

раться сквозь заросли причудливых глюков, корчась под весом сотен мегабайт патчей? Насколько удобным будет управление? Насколько интересными и разнообразными — миссии? При желании «вопросник» можно продолжить еще на пару страниц, но мы, пожалуй, этого делать не будем — слишком рано для пессимизма. Игра ведь вырисовывается очень перспективная: разнообразная, глубокая, сверкающая бриллиантами сразу нескольких интересных жанров. Мы обязательно постараемся проследить судьбу этого проекта и конечно же еще не раз напишем о нем в нашем журнале. Ждите вестей из самых далеких уголков Вселенной! ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Очередная солянка из множества жанров — это нынче так модно. Если у разработчиков получится реализовать обещанное, то у «Предтеч» будут все шансы занять игроков на очень-очень много часов.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **20%**

Жанр:
Стратегия/ролевая игра

Издатель:
JoWood Productions

Разработчик:
4HeadStudios

Издатель в России:
GFI

Похожесть:
Europa 1400: The Guild

Мультиплеер:
Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА:

Лето 2006 года

www.theguild2.com



The Guild 2

Уж сколько раз твердили миру, что Средневековье — это грязь, насилие и почти сплошь дремучие умы. Но нет, народ желает верить в возвышенность помыслов и благородство рыцарей, в мудрость и честность правителей, не говоря уж о чистоте и искренности прекрасных дам. Конечно, были и коварные интриганы-придворные разных мастей, но это так, для фона. Надо же чем-то оттенить величие прочих благородных господ? А то ведь и ослепнуть недолго...

Развеять миф, созданный стараниями писателей-романистов, пытались их более здраво-мыслящие собратья по цеху, но стереотипы в одночасье не ломаются. Пару лет назад на помощь кудесникам пера подоспели (быть может, сами о том не подозревая) австрийские игоразработчики из 4HeadStudios со своим детищем **Europa 1400: The Guild**. Именно после «Европы» игровому сообществу стало понятно, что Средневековье — это зачастую кровь, коварство ближних и ежеминутная грызня за место под солнцем; что наслаждаться счастьем в те смутные времена можно было, только заняв очень высокое положение на социальной лестнице; что и тог-

да эквивалентом этого самого положения являлись в первую очередь сбережения и количество влиятельных друзей...

Игра оказалась очень успешной в большинстве европейских стран (и, как ни странно, у нас, в России), поэтому, как и следовало ожидать, теперь к ней ваяется продолжение — **The Guild 2**. И продолжение это, между прочим, обещает похвастаться красивой графикой, закрученным сюжетом, огромным количеством новых возможностей и осмысленной экономической моделью. Во всяком случае, именно так утверждает **Арнольд Поч**, бренд-менеджер компании **JoWood Productions**, которая является зарубежным издателем игры. Мы, разумеется, не могли поверить Арнольду на слово и завалили его огромным количеством вопросов.

Большой и красивый мир

Имидж Здравствуйте, Арнольд! Расскажите нам, на какой стадии разработки находится игра, когда она выйдет, а заодно и какова общая концепция **The Guild 2**?



[Арнольд]

В данный момент **The Guild 2** находится на стадии самой что ни на есть активной разработки, которая, по нашим планам, закончится уже летом 2006 года. Что же до концепции... То вообще мне кажется, что проект получается в чем-то даже уникальный, ведь в нем разработчики постарались объединить все лучшее от RPG и экономического симулятора, сдобрив это «системой жизни», похожей на **The Sims 2** и роскошной атмосферой Средневековья.

В итоге выходит настолько потрясающая игра, что я просто не могу говорить о **The Guild 2** без восхищения. Представьте: главный герой и его спутники становятся частью самой настоящей истории Средневековья — и у них даже будет возможность поменять ее ход. И это — в замечательном, красивом и очень живом мире с кучей возможностей. (Вот вы, например, гуляете по улицам одного из городов и вдруг стано-



Арнольд Поч, эксперт по виртуальному Средневековью.

витель свидетелем ареста какого-нибудь незадачливого преступника или видите, как кто-то из ваших конкурентов грабит богатого торговца. Что делать? Остаться в стороне или, может быть, принять какие-нибудь меры? Решать, разумеется, вам.)

Вообще мы задались целью создать самый интересный и захватывающий «симулятор Средневековья» за всю историю ком-

- 1 Красиво, очень красиво. Даже если у **The Guild 2** ничего не выйдет с геймплеем, разработчики смогут неплохо заработать, выпуская открытки с видами из этой игры.
- 2 Озеро, лес, коровы — природа в **The Guild 2** идеальна.
- 3 У дяденьки такой вид, будто он что-то украл. Сейчас проведем расследование!
- 4 Ну какая же ролевая игра — и без кабака?!



1



2



пьютерных игр — дерзкая, конечно же, цель, но иначе, как мне кажется, нельзя. The Guild 2 предлагает игроку управлять судьбой целой династии на протяжении сразу нескольких поколений. Вы создаете собственного уникального персонажа, подбираете ему «партию» из числа самых верных соратников (всего в коллективе может быть до трех человек) — и вперед!

Вопрос Куда — вперед?



[Арнольд]

Куда вашей душе угодно! В The Guild 2, разумеется, будет огромное количество занятий. Можно стать преуспевающим торговцем или хитрым вором; можно пожениться, вырастить детей, завести нескольких верных друзей, провернуть парочку интрижек — и все это ради процветания своего рода.

Обстоятельность бюргеров — величина почти что абсолютная. Вот и пытаются разработчики привнести в свой проект как можно больше ролевых элементов. А в этом деле нет ничего более важного, чем дать игроку почувствовать собственную причастность к миру. Причем причастность не в виде «замкнутого существования», подобного тому, что приходится владеть персонажам в The Sims 2, а именно полноценную возможность влиять на игровую вселенную. И похоже, что именно это выйдет на первое место в The Guild 2. Впрочем, давайте уточним у Арнольда.

Вопрос Расскажите, в чем основные отличия вашего проекта от Europa 1400: The Guild и прочих игр жанра?



[Арнольд]

Как я уже говорил, в The Guild 2 появилась возможность управлять тремя персонажами сразу,

причем совсем не обязательно, чтобы они действовали вместе. Вы можете послать своих героев заниматься разными делами в разных концах игрового мира — и это, разумеется, делает геймплей более разнообразным, чем в Europa 1400: The Guild.

Ну и, конечно же, мы понимаем, что жизнь должна быть не только насыщенной, но еще и очень красивой. Новый графический движок Gamebryo позволяет создавать огромные карты, которые насыщены множеством интересных мест: деревень, городов, лесов, дорог и т.д. Мы очень довольны работой художников и программистов — картинка получается весьма милая.

Кстати, о городах. Они у нас полностью независимы друг от друга, причем как политически, так и экономически. Например, в разных населенных пунктах разные цены на товары, а их жители будут по-разному относиться к игроку.

Козерог против Тельца

Вопрос Расскажите подробнее о персонажах и партии игрока.



[Арнольд]

Мы постарались отойти от принятой в большинстве ролевых игр системы характеристик. Полностью обойтись без классических параметров, конечно же, не получилось, однако не только они влияют на то, каким будет ваше альтер-эго. Так, например, при создании главного героя можно выбрать знак Зодиака — и он миглом станет походить на одну из двенадцати глав астрологического прогноза. Можно сделать персонажа безобразным уродцем, или жутким ревнивцем, или даже клептоманом. И это, кстати, справедливо не только для главного героя, но и для его соратников.

Вопрос И где же мы можем повстречать этих ревнивых Водолеев, Раков-клептоманов, уродливых Дев и прочих замечательных людей-из-гороскопа?



[Арнольд]

Ну, во-первых, в Венеции XIV века — именно там пройдет обучающая кампания. Кроме того, в The Guild 2 будут немецкая Ганза с Гамбургом и Любеком, графство Ноттингемшир и Шервудский лес в Британии, Лион (Франция) и Прага (Чехия). Разумеется, у каждой локации будут свои достопримечательности, так что от однообразия игрок не умрет.

Вопрос А как в The Guild 2 обстоят дела с многопользовательским режимом? Изменилось ли что-то, ждут ли нас новые возможности?



[Арнольд]

Во-первых, мы постарались исправить все недочеты многопользовательского режима первой части: мультиплеер в The Guild 2, пожалуй, тестируется тщательнее всех остальных составляющих игры. Мы уделяем много внимания продуманности режимов, балансу, не забываем и об оптимизации сетевого кода. Ну а во-вторых, главный плюс нашего мультиплеера состоит в том, что количество игроков в нем будет неограниченно — такого вы не видели еще ни в одной подобной игре.

Отметим, что Арнольд все-таки немного лукавит — ну нельзя в пределах одной игры уместить всех геймеров планеты сразу. Карты охватит кризис перенаселения, сервер начнет жаловаться на недостаток ресурсов и потребует такое «железо», о котором не слышали даже в самых секретных лабораториях Intel и NVIDIA.

Поэтому понимать Арнольда стоит следующим образом: «в нашем мультиплеере количество игроков, скорее всего, будет больше, чем у конкурентов». Насколько больше, пока неизвестно.

Вопрос Изменится ли управление?



[Арнольд]

Да, мы, разумеется, постарались учесть опыт прошлой игры и сделать управление в The Guild 2 как можно более понятным — надеемся, что игрокам понравится новый интерфейс. Ну, и не стоит забывать про очень «умную» камеру, которая сама покажет вам все ключевые события игры — удобное нововведение, не так ли?



Много нового, много интересного — и вы не забывайте о том, что вредный Арнольд напроочь отказался рассказать нам о многих составляющих игры! Одно только плохо — разработчики часто действуют, как влюбленные по Шекспиру. То есть «обещают больше, чем могут, но не исполняют даже возможного». Впрочем, если все же удастся органично реализовать все новшества, мы увидим игру, которая возьмет все лучшее от Europa 1400: The Guild, добавив огромное количество очень многообещающих вкусоностей. Так почему бы и нет? То, что получилось в первый раз, может получиться и во второй. ●

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Машины времени пока никто не изобрел. Да и будь такая изобретена, особо развернуться им в будущем, ни тем более в прошлом нам никто не позволит. А вот в The Guild 2 за переделывание истории никто по рукам бить не станет. Мало того, распускание оных даже всячески приветствуется и поощряется, так что на игру стоит обратить внимание хотя бы за это.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

50%



Автор: Игорь Варнавский

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ PREY

— А, да, припоминаю. Точнее, ни фигу не припоминаю, но это уже детали. Чертова текила... — Бруссард со страдальческим выражением на лице потер виски. — Блин, каждый раз одни проблемы. А ведь работаю как лошадь по полтора часа в день...

— Только ради бога, Жора, не надо опять менять движо... — начал было Разработчик.

— Придумал! Мы сменим движок и перенесем дату выхода!

— Но мы уже делали это двести раз!...

— Не преувеличивай, — осадил его Джордж. — Мы меняли его всего лишь четыре или пять раз. Теперь насчет Prey... Эй, дружище, тебе что, дурно?..

Поздние роды

Утописты от игровой индустрии считают, что нет на свете разработчика лучше, чем разработчик богатый и независимый. Издатель на мозги не капает (а если и капает, то тактично и осторожно), денег и времени можно тратить столько, сколько нужно — в пределах своих возможностей, конечно. Лафа, а не жизнь. К счастью для нас, таких



Добрая половина оружия имеет органическое происхождение. Вот этот краб, например, — отличная граната.

Жанр	Action
Издатель	2K Games
Разработчик	Human Head Studios/3D Realms
Похожесть	DOOM 3, Half-Life, Abducted
Мультиплеер	Интернет, локальная сеть
Дата выхода	Первое марта 2006 года
Официальный сайт	www.prey.com

Джордж Бруссард задумчиво покрутил в руках самолетик, сложенный из листочка бумаги с логотипом **3D Realms**, запустил его в воздух и с тяжелым вздохом повернулся к Разработчику:

— Не напомнишь, о чем мы с тобой говорили?

— О дедлайне, — ответил Разработчик, нервно переминаясь с ноги на ногу.

— Ах да, о дедлайне. Так что там с дедлайном?

— Вообще-то он был два дня назад.

— Правда? А мы так надеялись выпустить **Duke Nukem Forever** уже в следующем году...

— Я говорю о **Prey**. Дедлайн по **Duke Nukem Forever** мы проскочили еще шесть месяцев назад. В пятнадцатый, между прочим, раз.

— Вот же черт. А почему мне ничего не сказали?

— Говорили, но это было на Е3, когда ты буха... разговаривал с каким-то журналистом насчет публикации нового интервью, — Разработчик явно терял терпение.



По всей видимости, лучше всего в Prey будут чувствовать себя пилоты и космонавты: не каждый вестибулярный аппарат выдержит скоростные пробежки по полу и потолку.



При использовании умения spirit walking изображение на экране резко меняется: краски становятся приглушенными, а все объекты подсвечиваются особым образом.

разработчиков на свете немного. Почему к счастью? Да потому, что богатые и независимые очень быстро заплывают жиром, а игры если и выпускают, то не чаще, чем раз в миллениум. Вот вам примеры: **id Software** пять лет высиживала **DOOM 3**, **Valve Software** шесть лет копошилась с **Half-Life 2**, **GSC GameWorld** никак не может родить «**S.T.A.L.K.E.R. Тень Чернобыля**», а **3D Realms**... а **3D Realms** — это вообще отдельная история.

О **Duke Nukem Forever**, который **3D Realms** разрабатывает еще с апреля 1997 года, слышали все. А вот о **Prey**, еще одном шутере «3D-королевичей», знают куда меньше, хотя работы над ним начались еще раньше. Публике проект впервые представили на E3'97 в Атланте, и игра сразу же стала объектом всеобщего внимания. Главным героем **Prey** был американец с индейскими корнями, спасающий свою невесту с инопланетного космического корабля. На тот момент игра использовала движок **Quake**.

Июль 1998 года, следующая E3, опять в Атланте. **Prey** вновь в центре внимания, на этот раз из-за того, что движок **Quake** сменили на движок **Unreal** от **Epic MegaGames** (да, тогда в ее названии еще было слово «Mega»). После этого проект бесследно исчезает с радаров игровых изданий, и о нем долгое время не вспоминают.

В середине марта 2002 года по интернету прокатился слух о том, что работы над **Prey** возобновлены, только ведет их уже известная по игре **Rune** компания **Human Head Studios**, сотрудники которой — давние друзья и закадычные собутыльники **3D Realms** (то же самое, что **Raven Software** для **id**). Представители обеих фирм комментировать слух отказались, и о **Prey** снова забыли. Все точки над *i* и запятые над «йо» расставил лишь официальный анонс весной 2005 года: после многих лет намеков и недомолвок разработчики наконец-то подтвердили давние слухи и сообщили, что игра появится в продаже не далее как в начале 2006 года.



Скриншот из старой (конца 90-х годов) версии **Prey**. Чувствуете разницу?

Охотник или жертва?

Возрожденный **Prey** сделан на новой технологии (движок **DOOM 3**), но в своей основе это именно та игра, которую нам обещали без малого десять лет назад. В главной роли — все тот же индеец-чероки Томми Хок. Отслужив в корпусе армейских рейнджеров, он возвращается в родную резервацию Таликваа (Оклахома) и устраивается работать механиком. В Таликваа Томми остается лишь из-за подружки Дженни, которая не хочет никуда уезжать, потому что гордится своим индейским происхождением и очень любит культуру индейцев. Томми же его индейские корни абсолютно до лампочки — он считает себя обычным американцем.

Интерес к своему прошлому просыпается у Томми при весьма необычных обстоятельствах. Однажды вечером над его родной резервацией невеста откуда возникает космический корабль сферической формы (размером с Техас) и начинает планомерно засасывать все, что ему попадется на пути, включая, разумеется, гомо сапиенсов. Томми и Дженни в это время были в своем любимом баре. Завидев, что его подружка взмыла в воздух, механик бросается ей на выручку с одним лишь гаечным ключом (кивок в сторону **Half-Life: Opposing Force**?) и тоже оказывается на борту звездолета.

Внутри Томми с удивлением обнаруживает, что корабль представляет собой... живое существо (как выяснится позже, оно называется **Dyson Sphere**). Пол, стены, потолок — все вокруг пульсирует и шевелится. Прямо в «плоть» звездолета встроены разного рода механизмы: компьютеры, генераторы и многочисленные цельнометаллические конструкции а-ля **DOOM 3**.

На своем пути главный герой встретит аlienов всех сортов и фасонов, которых **Dyson Sphere** использует в качестве бесплатной рабочей силы. Некоторые из них будут настроены по отношению к Томми нейтрально — вреда от них никакого, как, впрочем, и помощи. Другие инопланетяне, наоборот, рады помочь всем, чем только можно. Что именно они станут делать — показывать «нычки» или помогать отстреливать врагов, — не сообщается. Основная масса «аликов» откровенно враждебна, но опять же не из-за природной зловредности: одни охраняют корабль в обмен на гарантию собственной безопасности (читай: чтобы не переработали на космическую тушенку), другие воюют против своей воли, а третьи вообще являются существами, которые созданы на фабриках звездолета (вы ведь уже заметили, что здешние монстры похожи на



своих коллег из **Quake 4**). Что с них взять — они такие же жертвы, как и сам Томми. Слово «prey», кстати, так и переводится — «жертва».

Самые страшные противники отзываются на кличку wraith. Это духи, вселяющиеся в дружественных и нейтральных персонажей и заставляющие их атаковать Томми. В роликах мы видели, как одна из этих тварей овладевает маленькой девочкой, и «одержимый» ребенок тут же кидается душить свою подружку — такую же маленькую девочку. «Вылечить» таких персонажей можно только одним способом — пулей в лоб. Более гуманный вариант — постараться сделать так, чтобы дух заметил вас до того, как ему на глаза попадет подходящее тело. В самого Томми инопланетная барабашка вселиться не может — у него, наверное, иммунитет.

Уровни Prey изобилуют порталами, с помощью которых можно перемещаться в другие локации (эту фишу обещали еще в 1997 году). Порталы различаются как по внешнему виду, так и по принципу действия. Они бывают двусторонние (через них можно пройти и вернуться обратно), односторонние («туда» пускают, а обратно — черта с два) и скрытые (без поллитры текилы не найдешь).

Устроены эти телепорты очень необычно: через них видно все, что находится по ту сторону, так, словно это обычное окно. С одной стороны, это вроде бы хорошо — перед тем как прыгать в очередной пор-

тал, можно хорошенько осмотреть точку десантирования. С другой стороны, если вас заметят монстры, они непременно откроют огонь или, что еще хуже, наведутся «в гости». Особую осторожность нужно соблюдать, когда вокруг несколько порталов (на этом будут завязаны некоторые головоломки): неосторожно выпущенная ракета может влететь в один телепорт и вылететь из другого — прямо в Томми.

С ног на голову и обратно

За время своего существования игровая индустрия сменила немало «игрушек»: сначала дитяtko никак не могло набаловаться трехмерной графикой, потом пресловутым slo-mo, в данный момент — физикой. В ближайшем же будущем, наверное, эту роль возьмет на себя гравитация. По крайней мере, в Prey именно она является одной из главных фишек.

Представьте, что вы идете по коридору, а впереди вдруг материализуется целая толпа врагов. Коридор пустой, спрятаться негде, пространства для маневра нет. Вы даете по противникам залп и тут же переключаете гравитацию. Пол становится потолком, а потолок — полом. Незадачливые супостаты валятся на потолок... то есть, простите, пол, вы же тем временем швыряете гранату и ныряете за вентиляционную шахту, еще пять секунд назад висевшую у вас над головой. Как

Игры, которых не было

Prey — проект очень везучий. После нескольких лет разработки и продолжительной клинической смерти игра все-таки умудрилась выйти на финишную прямую, причем именно в том виде, в каком ее и задумывали. Случай исключительно редкий, особенно с учетом того, что экшены в таких ситуациях обычно идут на дно первыми: восемь из десяти отмененных (или замороженных) игр относятся именно к этому жанру. А вот нижеперечисленным коллегам Prey повезло куда меньше, хотя задатки они демонстрировали недюжинные.

Abducted



Ближайший родственник Prey по духу и атмосфере. Главный герой (землянин) просыпается на инопланетном космическом корабле и всю оставшуюся игру пытается с него выбраться. Что представлял собой игровой процесс, никто так и не понял (ни одной боевой сцены на скриншотах мы не разглядели) — это должен был быть то ли стелс-экшен, то ли квест с элементами экшена. До **Abducted** разработчики из **Contraband Entertainment** отметились лишь тем, что портировали **Hexen II**, **SiN**, **Heavy Metal F.A.K.K. 2**, **Myth III: The Wolf Age** и некоторые дру-

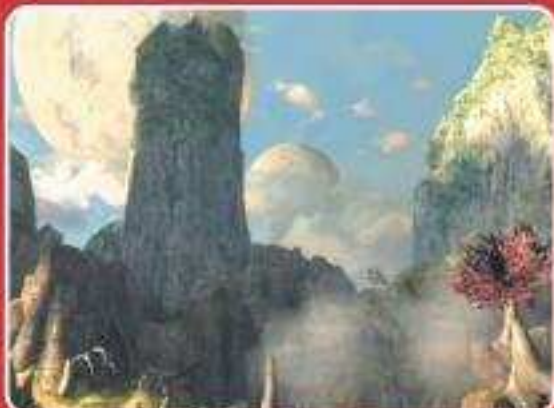
гие PC-хиты на «Макинтош», но скриншоты выглядели столь привлекательно, что игру сразу «взяли на карандаш».

Engalus



Потенциальный, но, увы, несостоявшийся хит от (угадайте с трех раз!) компании **Crytek Studios**, авторов **Far Cry**. Информации об игре было минимум, но три оставшихся от проекта скриншота с изображением каких-то футуристических конструкций и имя разработчика внушали надежду на лучшее. Не сложилось.

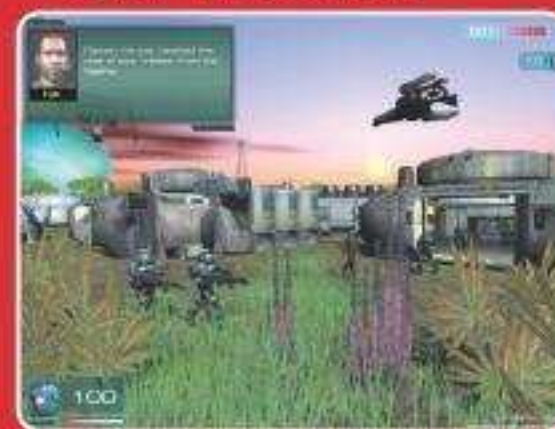
Outcast 2: The Lost Paradise



Продолжение одной из самых заметных игр 1999 года. После финансового провала первой части разработчики (бельгийская фирма **Appeal**) решили во что бы то ни стало добиться от сиквела прибыльности. В результате команда надолго завязла в

спорах о том, какой быть игре. Одни предлагали сделать простоватую аркаду, ориентированную на не самую притязательную аудиторию, другие настаивали на развитии идей оригинала. Пока суд да дело, деньги незаметно кончились и **Appeal** попросту обанкротилась. Постфактум стало известно, что игра предназначалась исключительно для Sony PlayStation 2.

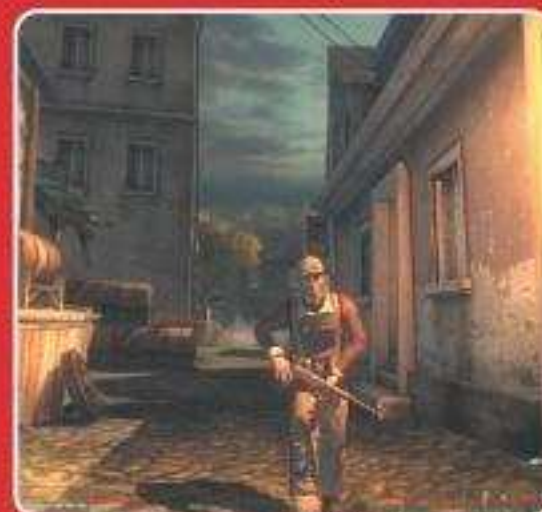
Star Ancestor



Фантастический экшен от французской компании **OBRAZ Studio**, у руля которой стояли двое наших соотечественников. По замыслу, **Star Ancestor** должен был стать чем-то вроде **Halo**, но с присадками космического симулятора. О причинах замораживания этого проекта ничего не сообщалось — видимо, «образу» просто не удалось найти издателя.

Schwarzenberg

Единственный нефантастический шутер в нашей подборке. Действие **Schwarzenberg** происходило в 1945 году в одноименном немецком городке, где фашисты прятали что-то очень и очень важное. Несмотря на то что игра была посвящена до бо-



ли избитой теме (Вторая мировая), выглядела она необычайно свежо: во-первых, это должен был быть не экшен, а шпионский триллер, во-вторых, у руля стояли парни из **Radon Labs**, отметившиеся в 2002 году внежанровым шедевром **Project Nomads**.

The Y-Project



Снова фантастический шутер и снова от немецкой компании (**Radon Labs** и **Crytek Studios** — тоже немцы). **The Y-Project** задумывался как прямой конкурент **Deus Ex**: ближайшее будущее, громадный мегаполис, где бушует эпидемия страшной болезни, и, как будто этого мало, — нашествие инопланетян-инсектоидов. Причина закрытия проекта, вероятно, та же, что и в предыдущих случаях: разработчикам не удалось найти издателя, а значит, дodelывать игру стало просто не на что.



Такую картинку можно хоть сейчас выставлять на конкурсе антисоциальной рекламы: «Убей ребенка, пока он не убил тебя!»

именно переключается гравитация, пока неясно, непонятно также, будет ли она работать везде или только в «избранных» местах. Вероятнее всего второй вариант: в видеороликах нами были замечены специальные «намагниченные» дорожки (они подсвечены особым образом, ни с чем не спутаешь), свободно ветвящиеся по стенам и потолку. По ним можно разгуливать совершенно спокойно, не боясь свалиться и сделать себе бо-бо (если вы доходили в **Psychonauts** до главы Milkman Conspiracy, вам не нужно объяснять, как это выглядит). Присутствие таких дорожек наводит на мысль, что с гравитацией на этих уровнях шутить не дадут — иначе зачем они были бы нужны?

Бывший рейнджер, пусть и с чингачгукскими корнями, — это, конечно, хорошо, но на космическом корабле, до самых клотиков напичканном «мультикультурными» алиенами, даже такой товарищ протянет недолго. Поэтому на помощь Томми приходит дух его дедушки. Старый хрыч незамедлительно устанавливает со своим отпрыском астральную связь и начинает обучать его магии. Самое первое умение, которому он научит Томми, называется spirit walking. Граждане, знакомые с сериалом **Legacy of Kain: Soul Reaver**, вероятно, уже догадались, о чем идет речь: при использовании этого навыка дух нашего индейского друга на короткое время покидает хозяйское тело и отправляется по своим делам. В таком виде легко добираться до рубильников, находящихся за запертыми дверями, осуществлять разведку (противникам труднее заметить духа) и отстреливать не самых сильных врагов из призрачного лука (другое оружие бесплотным существам, увы, не выдают). Много фрагов таким способом не набьешь, потому что призрак слаб и «недолговечен», — но вода, как известно, камень точит. Не забывайте только, что во время «спиритических сеансов» физическое тело героя полностью беззащитно и в случае нападения вы можете

не успеть вернуться к нему.



Саундтрек Prey

В конце 90-х, когда в разработке была еще старая версия **Prey**, а у руля стояла **3D Realms**, для игры успели записать саундтрек. Подготовила его небезызвестная немецкая индастриал-группа **KMFDM**. «Небезызвестна» KMFDM тем, что образована она была аж в 1984 году (за девять лет до **Rammstein**), а ее название принято расшифровывать не иначе, как Kill mother f***ing Depeche Mode. В 1999 году группа фактически распалась, но в 2002 году фронтмен KMFDM Саша Коньецко собрал ее вновь, правда, с обновленным составом.

Будет ли использована музыка этой группы в современной



Группа KMFDM. Крайний справа — Саша Коньецко.

версии **Prey**, разработчики пока не подтвердили, но вероятность этого весьма высока. Не пропадать же добру, в конце концов. Кроме того, те избранные, которым довелось услышать отрывки из саундтрека, оценили его очень и очень высоко.

Чуть позже, когда Томми лучше освоится с магией, дедуля выдаст ему еще и призрачного ястреба по кличке Талон. Птичка умеет нажимать рубильники (не бегать же каждый раз самому), летать туда, куда главный герой не может пролезть физически (видимо, умение spirit walking будет доступно не всегда или далеко не везде) и даже атаковать врагов. По завершении задания Талон возвращается на плечо Томми.

Еще один урок дедушки будет посвящен способности death walking, что в вольном переводе на русский означает «к черту опцию save/load!». Обучившись этому умению, Томми после смерти будет попадать не напрямую в ад, а на некий островок, парящий где-то на границе между миром мертвых и миром живых. Над этим островом летают туда-сюда какие-то твари, которых нужно как можно быстрее отстреливать из призрачного лука. Через некоторое время в земле появляется дыра, ведущая напрямую к бездыханной тушке героя. Вы прыгаете туда, и Томми моментально восстает из мертвых. Чем больше настреляли летающих тварей, тем больше восстановят здоровья. На словах схема удобная, но есть опасение, что банальный save/load был бы быстрее. С другой стороны, восстановление жизни — очень соблазнительная фишка.



Говоря начистоту, **Prey** не тянет на броневой хит калибра **Half-Life 2** или **DOOM 3**, это скорее качественный блокбастер и не более того. Режим одиночной игры выглядит любопытно, но по тем роликам, что выложены в Сети, никак не удастся понять, насколько же интересен геймплей. Зато мультиплеер обещает быть по меньшей мере занятным: представляете, каково это будет — во время напряженного боя падать с пола на потолок и обратно?..



ВЕРДИКТ

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в тетрисе. Однако "классный сюжет" — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии достойны голливудского фильма или как минимум книжной адаптации, получают этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или какими-то другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное "руководство пользователя" или проходить многочасовой "туториал" — такая игра получит этот рейтинг.

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Почти по каждой игре, которая в конце концов попадает в рубрику "Вердикт", мы выносим предварительный вердикт. Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весь-

ма проходным проектам), она получает 100% "оправданность ожиданий". И наоборот, чем дальше отстоит впечатление от финальной версии игры от наших самых оптимистичных ожиданий, тем меньше этот рейтинг.

ДОЖДАЛИСЬ?

Небольшое резюме, в котором наши авторы кратко излагают свое мнение относительно рецензируемой игры.

РЕЙТИНГИ

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным техническим стандартам, тем выше этот рейтинг. При выставлении оценки учитываются не только технические возможности графического движка, но общее эстетическое впечатление, которое создает у обозревателя внешний вид игры.

ЗВУК И МУЗЫКА

В этой графе оценивается, в первую очередь, качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удоб-

нее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает, по сути, оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. "Рейтинг "Игромании" не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

По количеству баллов в рейтинге "Игромании" все рецензируемые игры можно условно разделить на семь категорий.

0-2 (ПЛОХО)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — большой вопрос. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы "Игромании".

3-4 (УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО)

Эти игры не совсем ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся пок-

лонники. Редко, но находятся.

5-6 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние (но отнюдь не плохие!) по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

7 (ХОРОШО)

Крепкие середнячки. Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус "культовых игр" и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)

Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

МЕДАЛИ "ИГРОМАНИИ"



Такую медаль получают игры, на которые стоит взглянуть — их графика поражает воображение.



Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.



Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.



Таким значком отмечаются игры, картинки из которых попадают на постер "Игромании".



Значок говорит о том, что эта игра стала темой обложки "Игромании".



Этим значком отмечены игры, которые поддерживают программу компании NVIDIA (подробности см. на CD/DVD в разделе "ИнфоБлок").

Legion Arena

Жанр: Стратегия ■ Издатель/разработчик: Black Bean Games/
Slitherine Software



The forces of Lethum block a narrow headland. A large patch of rough ground runs down the left of the battlefield. This will hinder cavalry and heavy infantry. Their light infantry will be at home in this rough terrain, so you will need to draw them into the open if you wish to use cavalry against them.



С игрой **Legion Arena** получается довольно странная штука. Разработчики позиционируют ее как ролевую стратегию. То есть, по идее, должна быть какая-никакая ролевая система, да и сюжет бы крепкий не помешал. На деле же получается, что перед нами — обычная стратегия с наипростейшей экономической моделью, легкими намеками на возможность развития персонажей и до неприличия линейным сюжетом. Может, хоть геймплей не подкачал? Давайте посмотрим.

Каждая миссия начинается с экрана управления армией. Здесь мы нанимаем и обучаем бойцов, а также покупаем экипировку. Следующий этап — планирование предстоящего боя. Любому отряду здесь можно выбрать позицию и дать какое-нибудь задание — например, стоять столбом и ждать дальнейших приказаний или, скажем, медленно наступать на врага под прикрытием лучников. В идеале после начала сражения игрок должен откидываться на спинку кресла и расслабленно наблюдать, как его грозная армия рвет врага в клочья. Но даже в самый совершенный план рано или поздно вкрадывается какой-нибудь изъян, который потребует вмешательства. Интересная особенность игры — на любую команду необходимо затратить определенное количество очков действия, которые постепенно пополняются в ходе боя.

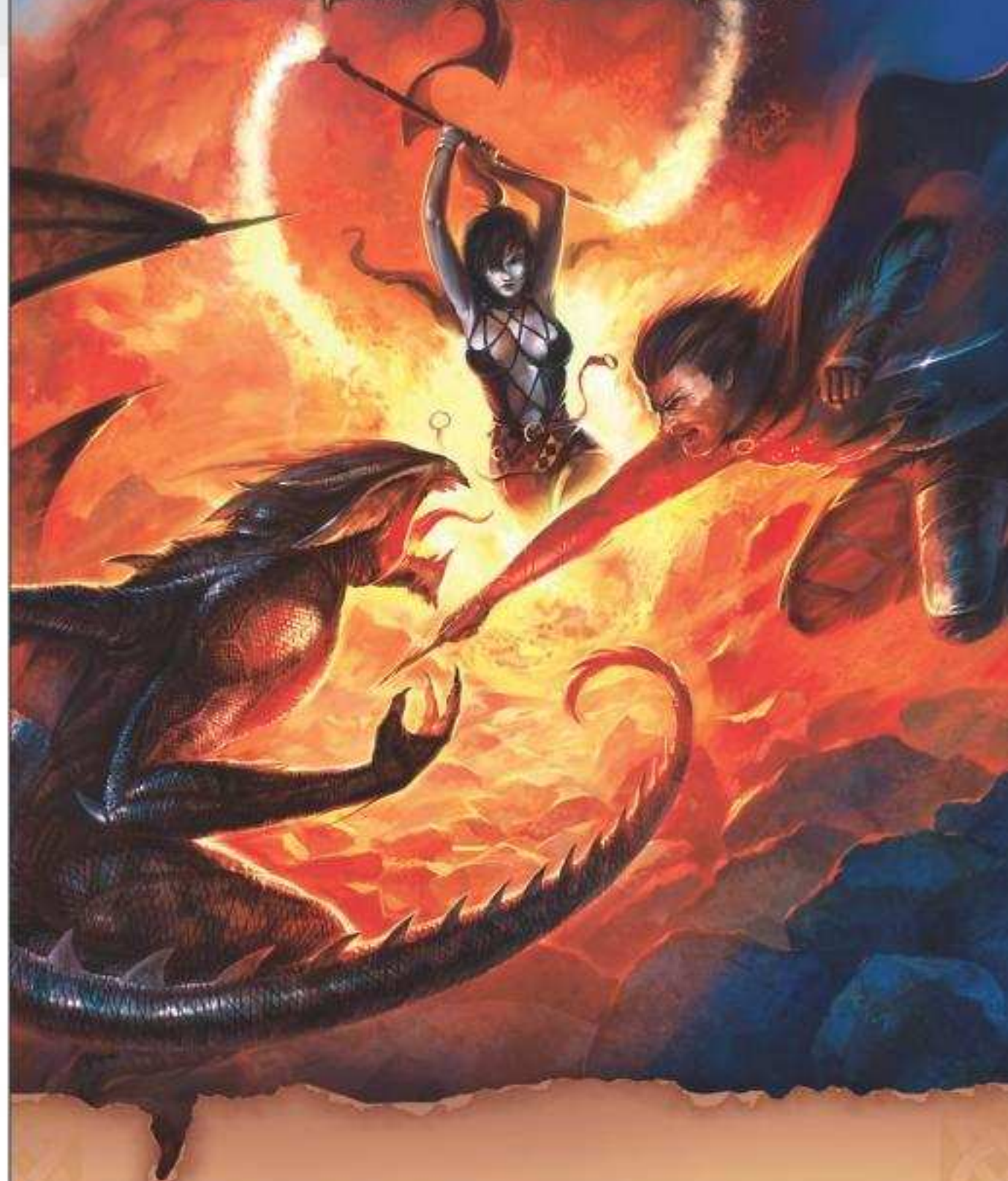
По окончании миссии каждый отряд награждается очками опыта, которые можно конвертировать в его развитие. Ничего особенного здесь нет: игрок выбирает одно или несколько умений из небольшого списка, улучшая таким образом характеристики бойцов. Кроме того, существуют еще и очки славы, на которые можно приобретать экипировку. Она, опять же, повышает характеристики бойцов.

Собственно, это и есть та самая ролевая система, на которую делают такой акцент разработчики. У нас, правда, нашлось другое название для нее — «ошметки ролевой системы». Или, если выражаться культурнее, то «элементы». Дело в том, что нечто подобное в той или иной степени присутствует в каждой второй стратегии, так что ничего выдающегося в системе, несмотря на заверения разработчиков, нет.

Усугубляет ситуацию еще и отсутствие сюжета (игра в первую очередь ориентирована на мультиплеер) и однообразие геймплея: чтобы пройти игру до конца, описанные выше действия нам требуется повторить несколько десятков раз. И если поначалу уснуть не дают очень интересные бои, то спустя пару суток становится скучно.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.5

ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ Затерянные в Астрале

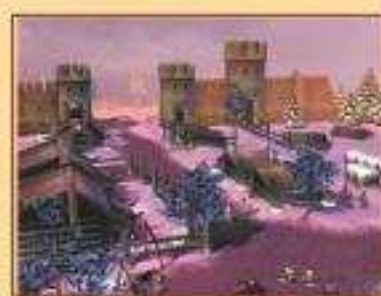


«Ты рвешься из заточения, чтобы быть ближе к солнцу и свободе, ты стремишься вырваться из плена тесноты и безверия. И вот ты свободен! Но твое Путешествие только начинается...»

НОВЫЕ ТАЙНЫ СТАРЫХ МИРОВ...



«Проклятые Земли: Затерянные в Астрале» — ролевая игра с элементами стратегии, выдержанная в лучших традициях серии.



КЛЮЧЕВЫЕ ОСОБЕННОСТИ

- Четыре острова, которые обладают уникальным климатом, обитателями и архитектурой, а так же имеют собственное музыкальное сопровождение
- Новый нелинейный сюжет с участием полюбившихся старых и совершенно новых персонажей
- Высокая интерактивность окружения, сотни объектов, доступных для взаимодействия
- 120 миссий различных типов: нелинейных, секретных, на время, stealth-заданий, в одиночку и в команде, заданий со случайными событиями
- Развитая ролевая система и стратегическая составляющая



© 2005 Malika Entertainment. Все права защищены. Проклятые Земли. © 2000-2005 Nival Interactive. «Нивал» и «Проклятые Земли» являются зарегистрированными товарными знаками Nival Interactive. Все права защищены. Исключительное право распространения на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

SAS Anti-Terror Force

Жанр: Экшен ■ Издатель/разработчик: Davilex Games/Atomic Planet Entertainment



Когда автор этих строк узнал, что издателем **SAS Anti-Terror Force** является та же компания, что выпустила **Miami Vice** (см. позапрошлый номер «Игромании»), ему стало откровенно плохо. Еще одного такого потрясения организм мог и не пережить. Впрочем, в итоге рабочий долг победил разум и диск был водружен в компьютер, где его немедля разорвало в клочья... Пока автор мечтал о таком, без сомнения, благоприятном для себя исходе дела, программа инсталляции успешно завершила свою работу и предложила запустить игру. Придется соглашаться.

Логотипы компаний, приложивших к проекту свои руки, промелькнули, как страшный сон, и на экране обосновалось симпатичное меню. На заднем плане поигрывала приятная успокаивающая музыка. Что ж, самое время нажать заветную кнопку New Game.

После коротенького брифинга доблестный работник «Игромании» обнаружил свое виртуальное воплощение на тренировочной площадке. На жуткую графику и размазанные по стенам текстуры он даже не обратил внимания — не привыкать.

Первое задание — расстрелять несколько стационарных мишеней. Хорошо прицелившись, спецназовец попытался выстрелить, но ничего не произошло. Оказывается, в этой игре стрельба назначена на правую кнопку мыши. На правую, понимаете? Едем дальше. На то, чтобы осилить тренировочный уровень, требуется примерно полчаса беготни. Только после этого мы попадаем в настоящий бой. Первый приказ командования — наказывать террористов, окопавшихся в шикарном особняке. Итак, аккуратно заходим в холл... и обнаруживаем четырех неподвижных спецназовцев. Командовать ими нельзя. Зачем сюда поставили эти статуи — непонятно.

Ладно, будем выполнять задание в одиночку. Но не тут-то было — неожиданно одна из статуй увязалась следом. Ей, кстати, быстро нашлось применение: пинками боец устанавливался напротив двери очередной комнаты, после чего последняя открывалась и компьютерный болванчик уничтожал всех обитавших внутри врагов. Вот в таком вот ключе и прошло первое боевое задание. Скажем по секрету, все остальные уровни выглядят точно так же.

Смеркалось. Уставший и жутко злой работник «Игромании» добивал шестую миссию. Но тут игра намертво зависла и даже после перезагрузки отказалась пускать вашего покорного слугу дальше. «Ну и слава богу», — тихо прошептал автор и с чувством выполненного долга выключил компьютер.

P.S. Мы бы, конечно, могли рассказать об этой игре в стандартном формате компьютерно-игровых журналов. Но тогда вся статья состояла бы из банальных штампов «дрянная графика», «слабый искусственный интеллект», «однотипные задания» и так далее. Оно вам надо?

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 3.5

Холодное небо Заполярья

Жанр: Авиасимулятор ■ Издатель/разработчик: 1С/Иэн Бойз



Дополнения к всенародно любимому авиасимулятору «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения» сыплются на нас как из рога изобилия. Очередное из них называется «Холодное небо Заполярья». Для его установки требуется не только оригинальная игра, но еще и «Асы в небе», и «Перл-Харбор». Получилось этакое дополнение к расширению аддона.

Впрочем, долой эти меркантильные шуточки. Давайте лучше посмотрим, что нового несет нам свежий аддон. Итак, первым образом обращаешь внимание на две полноценных карты: Мурманска и Курляндии (историческая область в западной части Латвии). На них вольготно раскинулись 24 динамические кампании, которые охватывают практически всю Вторую мировую войну.

Мурманские сценарии проходят с 1941 по 1944 год. В схватке за город сойдутся пилоты СССР и Германии. Главной целью Красной армии является защита маршрута «Великобритания — Мурманск», по которому в Советский Союз поступали необходимые для войны ресурсы и техника. Немцы же, наоборот, стараются эту защиту взломать. Миссии будут соответствующие: прикрытие или уничтожение (в зависимости от принятой стороны) конвоев, бомбардировщиков и кораблей противника.

Курляндская кампания — заключительный этап войны (1944—1945 годы). Выбор сторон-участниц конфликта здесь побогаче: СССР, Германия, Франция и Великобритания. Советские силы самые многочисленные и играют ключевую роль в атаках. Нам придется бомбить порты, склады, железнодорожные объекты, поучаствовать в налетах на порт Либау и крейсер «Ниобе». Французы и британцы занимаются в основном поддержкой наступающих сил. На их долю также приходится немало сражений с немецкими асами.

Так как «Холодное небо Заполярья» — набор карт, а не полноценный аддон, то не стоит ждать новых стальных птиц. Союзники летают на самолетах серий «Ил», «Як», «Пе», немцы рассекают воздух на Fw-190A и их модификациях Bf-109G, Ju-87 («Штука»). Все представленные машины уже были в указанных выше играх. Автор лишь добавил новые раскраски.

Зато историческая достоверность кампаний — выше всяких похвал. Карты смоделированы очень детально, войска и ключевые объекты на них расположены так, как это было в реальной войне. Прделана огромная работа, которая обязательно придется по душе всем поклонникам исторически достоверных авиасимуляторов.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.0

Штырлиц: Открытие Америки

Жанр: Квест ■ Издатель/разработчик: 1С/А. Ефремов



Вообще говоря, изначально планировалось вместо обзора написать большими буквами «Классический русский квест», поставить жирную точку и сдать сие нетленное творение редактору. Но вот беда: в ходе прохождения обнаружилось, что «Штырлиц: Открытие Америки» — вовсе не классический русский квест, это нечто еще гораздо более ужасное.

Встречают по одежке, вот давайте и мы посмотрим на дядьку Штырлица. Дядька получился знатный, трехмерный, равно как и все остальные персонажи. Сам герой анимирован, конечно, плоховато, но вполне терпимо, а вот с «остальными» просто беда. Некоторые из персонажей вообще не показывают никаких признаков жизни до тех пор, пока мы к ним не подойдем и что-нибудь не спросим. Задники отрендерены заранее и плохо детализированы. Скучно, ох скучно смотреть на всю эту стерильную обстановку.

Вторая беда, на которую натываешься уже в самом начале игры, — логика. Вернее, ее отсутствие. Большинство загадок приплетены за уши и другие части тела, различные события плохо связаны между собой. От некоторых находок разработчиков вообще выпадаешь в осадок. Возьмем «загадку» с «мальчиком-бойскаутом», который утоляет жажду в пивном заведении старого еврея Мойши (кстати, один из многочисленных штампов, которыми пропитана вся игра). Нам нужна кепка мальчика. Как ее получить? Подойти к объекту, взять кружку, выплеснуть содержимое в лицо пацаненку, забрать кепку со стола. Занавес. Где логика, я вас спрашиваю? А нет ее, и ничего тут не поделаешь.

Проблема номер три — юмор. Скажем прямо и открыто: все эти тупые шуточки и старые анекдоты уже откровенно наскучили. С сюжетом еще хуже. Он вроде бы должен быть смешным и оригинальным, но на самом деле... В общем, судите сами: Штырлиц нанимает американское правительство, чтобы отыскать некую Сару Соннор, сын которой должен спасти человечество. А эта <sensored> сидит себе в домике в дереве... пардон, в пустыне и совершенно не желает заводить ребенка. Более того, на расстояние выстрела не подпускает никого к своей персоне. Штырлицу требуется отыскать ранчо Сары и вступить с ней в контакт (чтобы это ни значило). Смешно, оригинально? Вот и нам кажется, что нет.

Мораль сей басни такова: классический русский квест даст фору любому трэшу. Поклонникам сего жанра игра, несомненно, понравится. Хотя стоп: разве такие еще остались?

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4.0

КОЛЛЕКЦИОННАЯ КАРТОЧНАЯ ИГРА



www.berserk.ru

БЕРСЕРК

Покупайте в магазинах и клубах:

В Москве:

- Магазины сети «СОЮЗ»: ЦУМ, ул. Петровка, д. 2, эт. 6, (м. Театральная), тел. 924-8542. «Диск», Ленинский пр-т, д. 11, (м. Октябрьская), тел. 237-8230.
- Магазин «Молодая Гвардия», ул. Большая Полянка, д. 28, (м. Полянка), тел. 238-5001.
- Московский Дом Книги, ул. Новый Арбат, д. 8, (м. Арбатская), тел. 789-3591.
- Магазин «Звезда», ул. Милашенкова, д. 22, (м. Дмитровская), тел. 210-8871.
- «BG-клуб», ул. 2-ая Кабельная, д. 10, (м. Авиамоторная), тел. 926-4082.
- Клуб «Легион», Каширское шоссе, д. 52, ДК «Москворечье».
- Магазин «Алегрис», ул. Мясницкая, д. 20, (м. Лубянка), тел. 928-3337.

По России и СНГ:

Архангельск. rethorps@rambler.ru, тел. 8-8182-21-2342; Воронеж. Клуб «Арена», ул. Хользунова, д. 104, тел. 8-9732-90-0463; Долгопрудный. Клуб «Манускрипт», ул. Циолковского, д. 10, тел. 8-926-264-7865; Екатеринбург. Клуб «Mox Malachite», ул. Малышева, д. 129, д/к «Огонек», тел. 8-904-981-7281; Интернет-магазин: www.magicportal.ru; Ижевск. Магазин «Перекресток», ул. Карла Маркса, д. 102, daminc@udm.net; Красноярск. Маг. «CD-DVD-STEK», ул. Урицкого, д. 52, тел. 8-3912-65-2571; Казань. Клуб «Бастион», ул. Тукая, д. 62, тел. 8-843-240-8835; Новосибирск. Магазин «Ice Hammer», Красный пр-т, д. 70, genik@online.nsk.ru; Клуб «Легенда», ул. Республиканская, д. 12/1, тел. 8-913-923-35-88; Нижний Новгород. Клуб «Легенда», пр-т Гагарина, д. 100, тел. 8-909-2875249, ruddyar@hotmail.com; Пермь. Клуб «ДТЮ», ул. Советская, д. 56, тел. 8-902-479-8699, amberson@mail.ru; Пенза. Клуб «Берсерк», ул. Лаза, д. 2, тел. 43-55-53; Ростов на Дону. Компания «Энджин», тел. 8-863-267-0333, buyar@engine.ru; Самара. Клуб «Берсерк-Самара», пр-т Карла Маркса, д. 370, тел. 8-905-301-0808, mreddy@rol.ru; Санкт-Петербург. Клуб «Феникс», Лыковский пр., д. 44-6, тел. 8-812-973-158; Ставрополь. Клуб «Берсерк», тел. 8-902-741-8791, john_cobra@mail.ru; Тамбов. Маг. «Торговый мир», ул. Интернациональная, 45-6, тел. 8-0752-72-88-11; Тверь. Клуб, ул. Желябова, д. 33, Fess@tvcom.ru; Магазин «Армада», ул. Горького, д. 124, тел. 8-910-531-7659; Тольятти. Клуб «Кантрип», ул. Степана Разина, Дворец Пioneров, ком. 340, тел. 8-92-777 1865, jamiro@avtograd.ru; Тюмень. Клуб «Лабиринт миров», ул. Орджоникидзе, д. 56, корп. 2, yan@berserk.com.ru, www.mazeofworlds.ru; Маг. «CD-Land», ТЦ «Премьер», ул. 50-лет ВЛКСМ, д. 63; ЦУМ, ул. Орджоникидзе, д. 63, эт. 3; Челябинск. Iija_muromec@pisem.net; Республика Беларусь. Официальный дилер Клуб «Цитадель», тел. 8-029-732-7135 и 8-029-736-1160, yoda@mail.ru; Украина. Официальный дилер Клуб «Аватар», тел. 380-50-444-6349, maestro33@ukr.net; Интернет-магазин ОЗОН: www.ozon.ru



ВНИМАНИЕ!
Онлайн-версия
игры «Берсерк»:

Первая российская сетевая коллекционная карточная игра. Минимальные требования к компьютеру и Интернет соединению. Все правила настольной версии перенесены в компьютерный аналог. Никакой регистрационной и абонентской платы, только чистый геймплей на сайте:

WWW.BERSERK-ONLINE.COM

Адреса других магазинов и клубов
Вы найдете на сайте:

WWW.BERSERK.RU

По вопросам оптовых заказов, обращайтесь к производителю игры, ООО «Мир Фэнтези», тел. (095)194-3325, e-mail: mail@berserk.ru



Издатель

Activision

Разработчик

Lionhead Studios

Издатель в России

1С

Похожесть

Theme Park

The Sims 2

Hollywood Mogul

Мультиплеер

Нет

Количество дисков

Четыре CD/Один DVD

Сайт игры

www.themoviesgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 768 Mb, 128 Mb Video

THE MOVIES

Андрей Александров, Игорь Варнавский и Александр Кузьменко

О том, как редакция «Игромании» познакомилась с очередным Молинье-хитом **The Movies**, можно было бы снять немало фильмов самых разных жанров. Вот, например, романтическая комедия «Они встретились на зеркале компакт-диска» про то, как **Игорь Варнавский** охмуряет помощницу редакционного директора с корыстными, между прочим, целями — чтобы она заказала ему еще одну копию оscarоносной игры. Или психологический триллер «Восемь часов до блокбастера», в красках описывающий рабочий день **Андрея Александрова** — человека, который впал в зависимость от **The Movies** и жаждет вечерней встречи с ней. Или документальный фильм об истории кинематографа «Круглый стол в редакционном коридоре», «разговорный» арт-хаус о сотрудниках «Игромании», которые делятся друг с другом в курилке первыми впечатлениями от игры. Или, или, или...

К сожалению, сегодня для того, чтобы про тебя сняли фильм,

нужно быть, как минимум, внебрачным внуком Ксении Собчак. Столь знаменитых людей в редакции, разумеется, нет. Поэтому мы пошли другим путем — основали свою киностудию, благо с помощью **The Movies** сделать это проще простого. Спокойный и рассудительный **Игорь Варнавский** стал директором по персоналу, талантливый и энергичный **Александр Кузьменко** занял пост режиссера, а крикливый и наглый **Андрей Александров** самовольно захватил кресло коммерческого директора. На должности консультантов были приглашены доктор киноисторических наук **Олег «Раффа» Ставицкий** и прожженный видеогур **Антон Логвинов**.

Вот и все — с такой командой можно приступать хоть к съемкам седьмой части «Звездных войн». Пока лентяй-оператор заряжает пленку в камеру, а бобер-сценарист догрызает тринадцатый карандаш, самое время рассказать вам, что же это все-таки такое — **The Movies**. И рассказывать мы будем вместе — хором, но по очереди.

Дворик, где деньги лежат

Андрей Александров, коммерческий директор

Привет! Позвольте представиться. Я — **Андрей Александров**, главный разгиль... человек в этой студии. Как и любой коммерческий директор, я отвечаю за множество вещей: начиная с постройки декораций и заканчивая начислением зарплат актерам. Можно сказать, что без моего участия (вернее — без выделенного мною бюджета) не обходится ни один блокбастер.

Разумеется, я очень много времени провожу на съемочной площадке: даю мудрые советы и обучаю молодежь киноискусству. Коллега Кузьменко, правда, пытается прогнать меня, заявляя, что от одного моего запаха фильм начинает превращаться в бухгалтерскую отчетность — но это он, как и любая творческая личность, ревнует, не признавая никакого другого таланта, кроме своего.

Иногда, устав от руководства съемками, я брожу по закоулкам студии, отлавливаю раздолбаев-



сотрудников и даю им задания. Спрашиваете, откуда у меня столько свободного времени, чтобы заниматься этими важными делами? О, секрет прост — я настолько четко организовал управление студией и финансами, что вмешиваться самому практически не приходится. Каким образом? Ха! Этот секрет еще проще — я купил *правильный* экономический симулятор, кото-



Когда менеджер по персоналу установил штраф за опоздание (\$20/мин), народ стал приходить на съемки за час до назначенного срока.



Женщина-режиссер и актер на заднем плане — заядлые собутыльники. После съемок каждой новой сцены они «нагружались» по полной программе.



Некоторые режиссеры снимают под градусом гениальные фильмы. А в трезвом виде ни на что не годятся.



Эпизод из еще незаконченного гангстерского триллера Deadman Number Thirteen. Coming soon

рым, собственно, и является The Movies. Зачем работать самому, когда за тебя все могут сделать создатели компьютерных игр?

Итак, путь к дому на Багамах начинается в 1920 году. Несмотря на то что братья Люмьер уже успели напугать своим «Прибытием поезда» порядочно людей, Бульвар-де-Капюсин еще не вошел в историю, а до рождения Эда Вуда остается целых четыре года. Радиокомментатор, чья болтовня будет сопровождать нас всю игру, называет кинематограф чем-то вроде «непонятной авантюры» — и переубеждать его, равно как и миллионы других людей, предстоит нам.

Первое, что нужно сделать — это заложить «фундамент» студии, построив все необходимые здания. Любой, кто играл в Theme Hospital или RollerCoaster Tycoon миглом почувствует себя как дома. Есть некоторая сумма денег и огромный участок, на котором скоро раскинется самая лучшая фабрика грез на свете. Отправляем бездельника Варнавского нанимать строителей, а сами начинаем набрасывать план. Это только на первый взгляд киностудия кажется банальным заводом, который вместо станков выплевывает фильмы. На самом же деле все куда сложнее. Во-первых, студия должна быть удобной — например, нужно следить за тем, чтобы усталый актер после съемок мог быстро добраться до своего трейлера. Нет, можно, конечно, провозгласить себя богом и начать за шкуру таскать подданных по воздуху — но это займет столько времени, что коллега Кузьменко без вашего участия успеет снять три провальных фильма.

Во-вторых, не стоит забывать, что работают у нас не могучие и бесстрашные стахановцы, а тон-

кие и ранимые творческие личности, которые при виде немитного туалета забудут все навыки пантомимы и сценической речи, разучатся входить в образ и растеряют остальные составляющие своего актерского мастерства. Следовательно, нужно строить красивую студию, не забыв дать ленту Варнавскому наказ нанять как можно больше дворников.

Строительство и управление студией в The Movies потрясает простотой. Сначала мы размещаем на карте здания, каждое из которых выполняет определенные функции: здесь нанимают персонал, здесь занимаются выпуском фильмов в прокат и прочей бухгалтерией, здесь — ведут научные исследования и т. д. В любой из построек есть несколько комнат, каждая из них — отдельный пункт меню. Возьмем, например, офис сценаристов — приземистое и уютное здание с маленьким двориком. Его комнаты названы в честь самых известных жанров: экшен, комедия, научная фантастика и т. д. У парадной двери уже переминается с ноги на ногу труженик пера и бумаги — самое время взять бедолагу за шкуру и отправить, скажем, в гости к научной фантастике. Несколько минут выстукивания по пишущей машинке — и в дворике появляется «сценарий». Его следует отнести в соседнее здание — на пре-продакшен. Туда же загоняем режиссера, актеров первого и второго планов, съемочную группу — и вот фильм уже готов к съемке. Коллектив хватается за манатки и отправляется в сторону декораций (их у любой уважающей себя студии должно быть несколько кварталов: вот салун, вот мостик космического корабля, вот разбомбленная улица) — творить шедевр.

Непривычное управление, не правда ли? Ну, это только в первые минуты — потом начинаешь понимать, что The Movies обла-

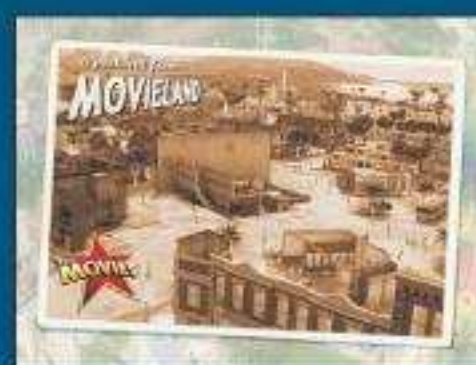
дают одним из самых удобных, логичных и оригинальных интерфейсов за всю историю компьютерных игр.

Тем временем съемки закончились, и «фильм» оказывается в вашем распоряжении. Можно миглом отправить его в прокат, а можно и отложить «в стол». Зачем? Ну, дело в том, что предпочтения потребителей постоянно меняются: сегодня популярны комедии, завтра — научная фантастика. И если вы видите, что через несколько месяцев интерес к вашей картине будет зна-

чительно выше (отслеживать это можно через специальную новостную ленту), то ее, разумеется, стоит «придержать».

Очень интересно обставлен сам выход фильма в прокат. Сначала картина получает определенный балл, который формируется исходя из кучи факторов: начиная с профессионализма режиссера и заканчивая игрой актеров. От этого балла зависит место фильма в рейтинге (да-да, в The Movies не обошлось без конкурентов) и отчасти кассовые сборы. Последние, кстати, пада-

МОЛИНЬЕ ПРИДУМАЛ СВОЮ «ЦИВИЛИЗАЦИЮ»



Что сказать — перед нами типичная игра от Питера Молинье. Несколько часов охов, ахов и искреннего восхищения, а потом — трагическое осознание недоведенности игры до ума. The Movies очень быстро выдает все сюрпризы, после чего процесс производства фильмов превращается в жуткую рутину. Посмотрев первые три фильма, выпущенные вашей студией, дальше хочется просто отправлять их в прокат и получать деньги.

Но от предыдущих творений Питера The Movies отличается одно очень большое «НО» — та самая вторая половина игры, позволяющая игрокам создавать собственные фильмы. Это то, что переводит игру из разряда «за-

ценить идею и свалить» в культовые долгожители. Молинье наконец-таки придумал собственную игру, которую можно продавать вечно. Как Сид Мейер продает Civilization, а Уилл Райт — The Sims. Аддоны к такому проекту можно продавать хоть до бесконечности.

Конечно, мне, как человеку, постоянно работающему с видео, инструментов The Movies сильно не хватает. Но достаточно зайти на официальный сайт игры, чтобы убедиться — здесь действительно можно снимать шедевры. Да и экономическая часть не так плоха, как может показаться: с поставленной задачей она четко справляется. Вообще, ругать The Movies за экономику — это как ругать Майкла Бэя за романтические сопли в «Перл-Харборе». Мол, «оставил бы ты только ту получасовую бойню». Но ведь без романтики и сюсюканий это было бы уже не кино и тем более не Голливуд.

Антон Логвинов, видеогур

ют в казну не одной большой охапкой, а текут эдаким ручейком до самого завершения проката. Таким образом, пара крепких блокбастеров спокойно могут обеспечивать существование студии в течение нескольких месяцев. Только не надо устраивать «потогонку» и выпускать новые фильмы каждый месяц. Кинотеатры не резиновые, а у зрителей не так много свободного времени, чтобы ходить на все без исключения премьеры. Если фильмы будут выходить слишком часто, прокатчики начнут быстрее отправлять в архив картины, которые вышли чуть раньше, даже несмотря на то, что они еще могли бы принести прибыль.

Со временем процесс усложняется. Огромную роль начинают играть технологии: ученые радуют студию различными новинками вроде цвета, звука, спецэффектов или новых костюмов для актеров (тоже очень важная вещь). Сам фильм, прежде чем отправиться в прокат, проходит через офис маркетологов, которые обеспечивают ему правильную раскрутку.

Кульминацией каждой игровой пятилетки становится церемония вручения наград — эдакий местный «Оскар». Здесь все просто: чем лучше показатели вашей студии в разных областях (рейтингуется ведь не только фильмы, но и актеры), тем выше ее шансы получить заветный кубок. Награды не только тешат самолюбие их владельца, но и несут практическую пользу — например, могут понизить расходы на персонал.

С финансовой стороны вопроса дела обстоят еще проще, чем со всем остальным. Первая же картина, в которой неопытный режиссер снимет еще менее опытного актера (да, одного-единственного!) на фоне примитивнейших декораций, окупит все ваши затраты на строительство, да еще

и принесет солидную сумму на развитие. Дальше еще проще — как только студия нащупывает «свою волну», деньги начинают сыпаться как из рога изобилия. Игроку же остается бороться за высшие места студии в рейтингах.

Впрочем, совсем без происшествий, конечно же, не обходится — одно из них случилось даже у такого талантливого управленца, как я. Дело было, когда студия в первый раз попыталась снять блокбастер: дорогой, длинный, с кучей разнообразных сцен и ярчайшими звездами в титрах. Работы над фильмом затянулись и где-то на середине съемок завила сразу половина актеров. Других картин в тот момент не снималось (просто не было ресурсов), поэтому банковский счет начал таять на глазах. В итоге все обошлось — денег у студии оказалось больше, чем виски у актеров. Да и просчет был не мой, а коллег Кузьменко (именно он в творческом запое подал идею соорудить этот проклятый блокбастер!) и Варнавского (здесь вообще все просто — нечего было нанимать алкоголиков!). Вот им и передадим слово — пускай отдуваются.

Незаменимых нет!

Игорь Варнавский,
менеджер по персоналу

Коллега Александров опять валит все с больной головы на здоровую. Пока он сидит в своем офисе, расслабленно потягивает текилу с кленовым сиропом и подсчитывает кассовые сборы от очередной увеболльщины Александра Кузьменко, я делаю всю самую грязную работу. Актеры — они же хуже детей. Когда берешь их на работу, они прыгают от радости до потолка и готовы сниматься в любой трэшатине. Но! Как только в прокат выйдут два-три фильма с их участием, эти ничтожества один за другим превращаются в



ксюшусобчак. Съемки длятся долго, все остальное время уходит на монтаж, постпродакшен и микроменеджмент. Актеры в этот период предоставлены сами себе. Вместо того чтобы занять себя чем-нибудь общественно-полезным (подметать дорожки, поливать цветы, выносить мусор), они бесцельно шляются по территории студии, то и дело прикладываясь к бутылке. Пресечь алкоголизм почти невозможно (не следить же за ними постоянно), лечить — себе дороже. Лечение съедает уйму времени и денег, клиника (рехаб) рассчитана всего на одного человека, а результат — отнюдь не гарантирован. Выписавшись из больницы, пациент может снова вернуться к любимой бутылке. Поэтому, если какой-то актер (или режиссер) был уличен в компании с бутылкой, проще всего взять его за шкурку и вышвырнуть со студии. Или продать конкурентам.

Периодическое «обновление крови» бывает даже полезным, потому что после сокращения штата у ворот студии тут же появляются новые претенденты — заезжие трезвенники (по крайней мере, на первых порах), неиспорченные славой, не требующие

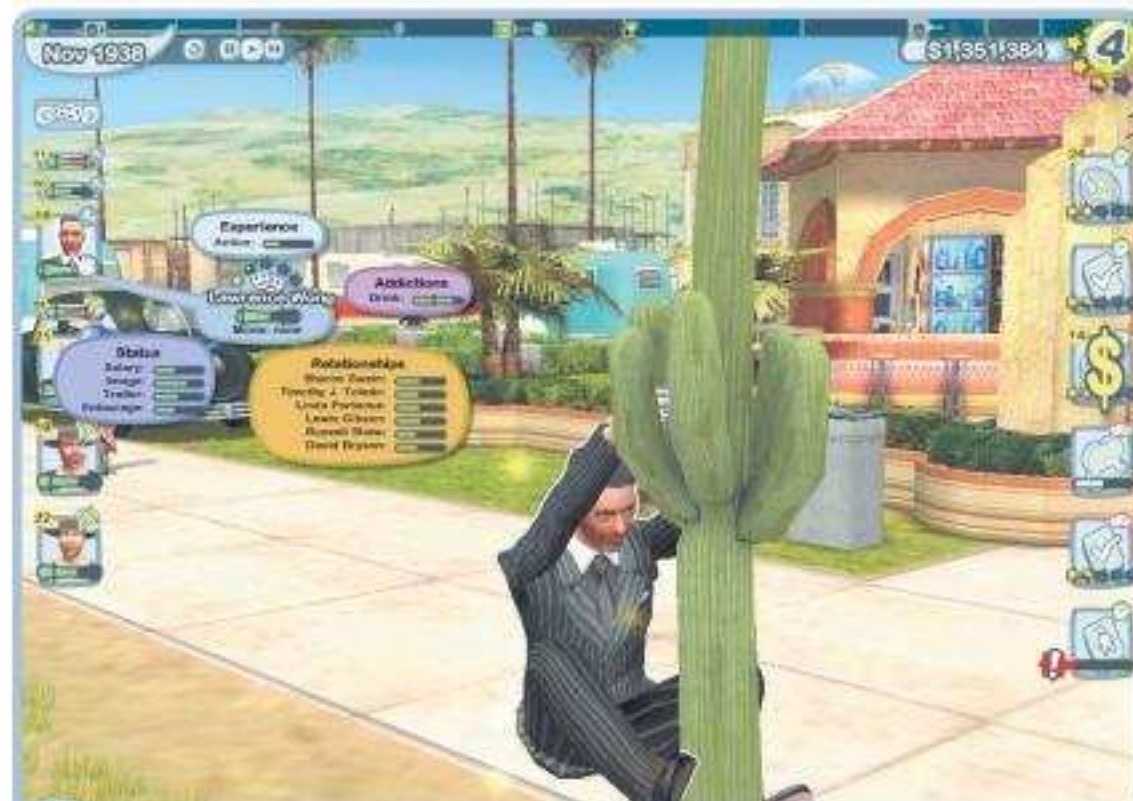
больших гонораров, обустроенных трейлеров и отряда личных секретарей. Самое главное, что молодые актеры зачастую бывают куда более талантливы, чем их опытные, но преждевременно спившиеся коллеги. Зрители тоже любят новые лица — после нескольких фильмов подряд старые актеры надоедают им больше, чем какой-нибудь Гоша Куценко.

Уволенные за алкоголизм лицедеи, скорее всего, подаются в бомжи, потому что перевоспитать их практически невозможно. Однажды в терапевтических целях я выгнал одного актера, а потом взял его снова. Вместо того чтобы извлечь уроки из произошедшего, он запил пуще прежнего (пережил стресс, видите ли), после чего я уволил его окончательно.

С другой стороны, если вас не особенно раздражает вид человечков, разгуливающих зигзагами, из этого даже можно извлечь выгоду. В 1930-х годах я подsunул Кузьменко для его нового фильма режиссера-пьяницу и двух актрис-алкоголичек. Тот немного повозмущался, но в результате получилась отличная лесбийская мелодрама, побившая все рекорды кассовых сборов.



Церемония вручения здешнего «Оскара».



После годичного перерыва в съемках наш ведущий экшен-актер одурел от безделья до такой степени, что полез даже не на стенку — на кактус!

Зато какое удовольствие издеваться над актерами в примерной! Взять красивую девушку, обрить ее налысо, приклеить казацкие усы, сделать на руках огромные татуировки, нарядить в самое дурацкое платье, а потом смотреть, как она грозит кулачком в сторону моего офиса и как ее самооценка опускается до нуля...

Увеболлы на марше

Александр Кузьменко,
режиссер

Так уж получилось, что моя вторая главная страсть (после, разумеется, компьютерных игр) — это кино. Причем я имею в виду не все эти бюджеты, кастинги, постпродакшены и продакт-плейсменты, а именно кино как искусство про самодвижущиеся картинки.

И вот вам первая грустная ирония: господи Александров и Варнавский, по большому счету, могут легко без меня обойтись. Андрей запускает фильмы, урежает зарплаты и строит VIP-сортиты, Игорь вытаскивает из баров пьяных актеров массовки, устраивает липоксацию престарелым суперзвездам и в очередной раз пытается поднять рейтинг юных дарований студии. Для съемок они пользуются готовыми сценариями и стандартным набором из трех декораций, производят в год по пять фильмов в жанре «увеболл» и даже умудряются раз в пять лет получать дежурные награды киноакадемии. Зачем в этой полной экономической идиллии нужен еще какой-то «режиссер», то есть, блин, я?

А вот затем, друзья, чтобы творил. Нет, серьезно, никакого пафоса! Каждый, кто хоть раз попробует сделать в The Movies свой собственный фильм, будет именно что творить — и вполне даже искусство. Вы можете двадцать раз подряд пройти игру от начала и до конца, заработать бе-

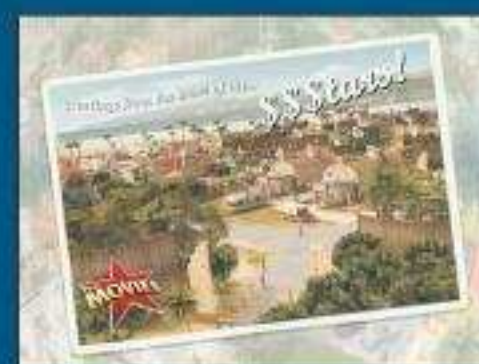
шеные миллионы, завоевать все возможные награды, застроить всю доступную территорию эксклюзивными клозетами и даже не задумываться о том, что в здании под названием Advanced Script Office прячется целый новый дивный мир. Давняя мечта всех потенциальных но, увы, несостоявшихся Спилбергов и Михалковых-Кончаловских. Возможность самостоятельно снимать фильмы.

Все кино по законам The Movies состоит из «сцен» — маленьких, заранее просчитанных скриптовых роликов с неким действием. Например, «сцена драки», в которой дерутся двое, или «сцена страстного поцелуя», где происходит сами понимаете что. Интенсивность происходящего во время «сцен» можно менять простыми передвижением маленьких ползунков — выкрутили параметр «брутальность» на максимум — и «сцена драки» превратилась в «сцену жестокое избиение», сбросили значение «романтики» — и страстный поцелуй превратился в «братские объятия».

Несложный фильм можно снять буквально за пять минут. Для начала выбрать три-четыре готовых сцены и определить, в каких они будут происходить декорациях (скажем, «драка» — в салуне, а «страстный поцелуй» — в плюшевом гостиничном номере). Потом — назначить в сцене актеров и определить, во что они будут одеты (все это — одним движением мышки). Наконец, настроить правильно все ролики (две минуты), определить ракурс камеры (одна минута) и... все! Фильм готов.

Понятно, что в ультракороткие сроки можно снимать только картины уровня нашего любимого Уве Болла. На изготовление своего самого первого шедевра — короткометражки Monkey Business — у меня ушло примерно пятнадцать минут. Весь

ПО ВОЛНАМ МОЕЙ ПАМЯТИ



К The Movies можно долго и обстоятельно придирается по многим пунктам. Но за ее образовательную функцию лично я готов простить Питеру Молинье практически все геймдизайнерские огрехи. Дело в том, что Lionhead удалось внедрить практически невербализуемый момент — дух эпохи. Наивные комедии 1920-х, прорыв 1950-х, умопомрачительный стиль 1970-х — все здесь. Такие вещи не достигаются просто так, даже если вы наймете хоть 3000 талантливых художников и дизайнеров. Тут нужна богатая теоретическая база. Нужны тысячи просмотренных фильмов, нужно понимание важности того или иного десятилетия для кинематографа. Нужно, в конце концов, иметь видеотеку размером с центральный видеопроект и знать наизусть названия всех фильмов Стэнли Кубрика. Играя в The Movies, приятно понимать, что у Молинье, вероятно, стоят на полке те же самые DVD, что и

у тебя и при встрече с ним будет о чем поговорить.

А еще The Movies дает на своей шкуре прочувствовать важность технического прогресса для кинематографа. Когда в игре появляется звук или цвет — голова начинает идти кругом от открывшихся возможностей. Так же, вероятно, темнело в глазах у Хичкока, когда он понял, что эпохе его нуара настал конец — кровь на экране обрела, наконец, свой природный цвет.

Дизайн титров — отдельная песня. От примитивных плашек начала века к дизайнерской экстравагантзе 1970-х — в Lionhead, должно быть, перелопатили тысячи каталогов и архивов...

Как и следовало ожидать, сайт <http://movies.lionhead.com> пестрит всяческими ремейками — мой брат, например, ставит свою версию «Психоза». Потом, разумеется, пойдут авторские работы, глупости, шутки и, возможно, свои шедевры. Но сейчас все упоенно играют в Хичкока, Уайлдера и Кубрика, потому что слишком велик соблазн почувствовать себя великим режиссером. И за эту самую возможность прожить лично я готов отвесить Lionhead и Молинье низкий поклон.

Олег Ставицкий, киновед

фильм состоял из пяти практически никак не связанных сцен и повествовал о трагической (в конце все умирали) любви прямоходящей обезьяны и третьего сорта актера в костюме цыпленка. Второй фильм — вполне серьезная картина в жанре трэш-

вестерна: тридцать пять сцен, примитивный сюжет, общая стилизация под Дикий Запад и даже какое-то зачаточное музыкальное сопровождение. Его съемки заняли аж полчаса. Третью, самую последнюю свою картину — патристический боевик в неста-



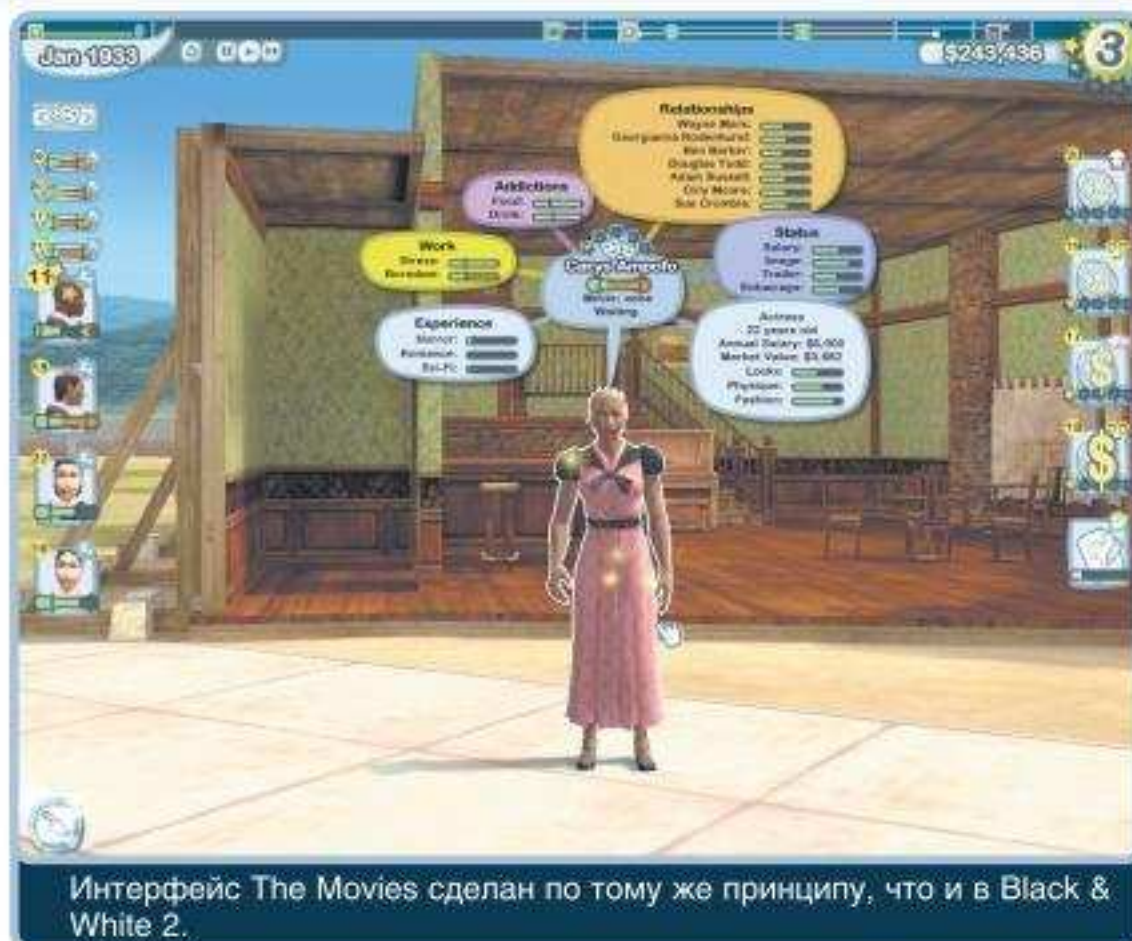
Лесбийская мелодрама в 1930-х годах? Ничего особенного, в The Movies такое в порядке вещей.



Вместе с игрой устанавливается программа StarMaker, где можно делать собственных звезд.



После кодирования в клинике актеры бросают пить. Но иногда этого хватает ненадолго.



Интерфейс The Movies сделан по тому же принципу, что и в Black & White 2.

реющем жанре «тарантина» — я снимал уже трое суток.

Вот тут мы и подошли к главной проблеме «режиссера». Самая, наверное, страшная (а для кого-то и вовсе критичная) недоработка «съёмочной» части The Movies состоит в том, что это отдельная игра в игре. В стандартном режиме кампании снимать фильмы своими руками попросту экономически невыгодно. Куча сцен, толпы актеров, море костюмов — все это стоит бешеных денег, отнимает уйму времени и не факт, что в итоге вообще окупится.

Так что если вы вдруг разбудите внутреннего Спилберга и захотите снимать действительно хорошие фильмы, будьте добры забыть о главной игровой кампании и пользоваться детсадовским режимом Sandbox. Нет, действительно, зачем мне нужен жлоб-Александров, экономящий на декорациях, и вечно пьяные актеры из команды Варнавского, когда можно просто включить «Песочницу» и одним махом занять \$100 млн, большинство доступных декораций, а одним щелчком попросту «отключать» любые Sims-желания электронных актеров?

Но даже если вы все равно решите всерьез посвятить себя кинопроизводству, то после третьего-четвертого собственноручно отснятого фильма с ужасом заметите, что The Movies далеко не самая совершенная в этом плане игра. Во-первых, выяснится, что декораций не так уж и много, как кажется на первый взгляд. Всех этих «макетов улиц»,

«макетов квартир» и «макетов баров» вполне достаточно для съемок непритязательной бытовой драмы, но явно мало для производства «Матрицы» или ремейка «Броненосца «Потемкин». Во-вторых, как ни пытайтесь, вы ни за что не снимете ничего эпического: одновременно в кадре могут находиться максимум десять актеров и то далеко не в каждой сцене. Наконец, в-третьих, приготовьтесь иметь дело с крайне примитивными инструментами для монтажа. Конечно, никто не спорит, что они просты и интуитивно понятны, но, блин, разве так сложно было сделать средства для копирования сцен или банальную раскадровку?

Простой пример — свой шестнадцатиминутный гангста-триллер под рабочим названием Deadman Number Thirteen я снимал шесть или семь часов реального времени, а монтаж не могу закончить до сих пор. По моим скромным прикидкам, чтобы сделать фильм действительно интересным в визуальном плане, нужно потратить как минимум еще столько же. Плюс — субтитры. Плюс — музыкальная и звуковая дорожка. Плюс бесконечные правки, вырезка ненужных сцен и тому подобная мишура... В общем, чтобы сделать мало-мальски приличную двадцатиминутную короткометражку, потребуются дни и ночи кропотливого труда.

После всего вышеперечисленного возникает закономерный вопрос: а стоят ли, собственно, все эти «фильмы» та-

ких адских трудов? Неожиданный ответ: стоят. И я абсолютно не шучу. Наш разговор в ближайшей паре абзацев вообще будет до ужаса серьезным.

Даже при помощи таких детских инструментов, как игрушечные декорации, картонные актеры и примитивный монтаж, можно на самом деле творить настоящие шедевры. При наличии, конечно, растущих из правильного места рук и хоть какого-нибудь таланта. И пусть сейчас самые популярные The Movies-фильмы — это разухабистые пародии, попомните мое слово — не пройдет и полугодя, как отдельные умельцы научатся снимать при помощи The Movies такое, что только держись. И со стороны такие самодельные фильмы по качеству ничуть не будут уступать скриптовым роликам из средневзвешенной игры трех-четырёхлетней давности.

То, что мы наблюдаем сейчас — заранее обчисленные сцены, картонные актеришки, немногочисленные декорации и тому подобный детский сад «съёмочной» части The Movies — лишь первые робкие шаги в неизвестность. Может быть, сам того не подозревая, дядя Петя Молинье сотворил одну из самых радикальных игр десятилетия, и фактически мы сейчас стоим на пороге совершенно новой индустрии развлечений. Может быть, пока вы тут читаете эту рецензию, кино в его современном виде доживает свои последние дни. Выход The Movies — очень смелый манифест: «отныне кино может делать каждый». Кому

лет эдак через пятьдесят будет нужен Питер Джексон или какой-нибудь Лукас, когда каждый Вася своими руками за месяц снимет фильм уровня «Властелина колец», а миллионы других таких же вась по всему миру увидят его, не поднимаясь из-за кресла компьютера (или что там вместо компьютеров будет через пятьдесят лет?).

В главном онлайн-комьюнити The Movies (www.themoviesgame.com) сейчас творится форменный ажиотаж. Народные массы ежедневно заливают в Сеть десятки новых фильмов. Счет общей фанатской киноколлекции уже идет на сотни, а через месяц пойдет на тысячи. На официальном сайте можно найти фильмы на немецком, французском, норвежском, английском (разумеется!), итальянском, шведском языках. А когда вы будете держать этот журнал в руках, уважаемая компания 1С, скорее всего, уже запустит в продажу официальную русскую версию, так что мировое комьюнити пополнится шедеврами еще и наших доморощенных Тарковских.

Масштабы всепланетного «сам себе режиссер»-движения растут с невероятной скоростью. Всего через несколько дней после релиза The Movies, практически не напрягаясь, вытеснил из сектора «самодельного компьютерного кино» даже могучую «Машиниму» (www.mashinima.com) с ее более чем широкой популярностью и многолетней историей.

Что будет дальше — сейчас можно только гадать... ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Первая игра, в которой можно снимать без пяти минут настоящее кино. Причем снимать всем и каждому.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ

9.0

«ИГРОМАНИИ»

STUBBS™ THE ZOMBIE

IN
Rebel Without a Pulse™



Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

© 2004-2005 Wideload Games, Inc. Portions. © 2004-2005 Aspyr Media, Inc. The Aspyr logo is a trademark of Aspyr Media, Inc. Developed by Wideload Games, Inc. All other trademarks and trade names are the property of the respective owners.

© 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru).

★ ASPYR

WIDELOAD

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

- Издатель
Activision
- Разработчик
Infinity Ward
- Издатель в России
1С
- Похожесть
Call of Duty
Brothers in Arms
- Мультиплеер
Интернет, локальная сеть
- Количество дисков
Два CD
- Сайт игры
www.callofduty.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.4GHz, 256Mb, 64Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3GHz, 1Gb, 256Mb Video

CALL OF DUTY 2

Александр Кузьменко

С *Call of Duty 2* у нас произошла довольно-таки смешная, хотя в какой-то степени и поучительная история. Не имея обыкновения писать рецензии по альфа- и бета-полуфабрикатам, мы честно ждали диска с финальной версией игры, который появился в редакции... ровно через час после того, как предыдущий номер «Игромании» благополучно отправился в типографию Spaudos Konturai Ltd.

Так что теперь мы находимся в довольно странной ситуации: большинство из вас наверняка уже давно купили и прошли *Call of Duty 2* вдоль и поперек, а те, кто не прошел и не купил, вряд ли соберутся даже после этой рецензии. Очевидно, что если коробка с этой игрой до сих пор не стоит на вашей полке, то вы или принципиально не играете в шутеры, или по какой-то чудовищной ошибке в магазине вместо «Рыболова-любителя» купили журнал «Игромания»...

Показательный пример

А сейчас смешная история номер два. По большому счету,

сейчас практически нечего добавить к нашему крупномасштабному *Call of Duty 2*-репортажу из десятого номера «Мании», так что все оставшееся содержание этой рецензии — то, о чем мы не успели или не смогли рассказать в октябре. Несмотря на то что финальная версия все-таки заметно отличается от того, что мы видели во время польской презентации (из релиза, например, вдруг исчезли три различные концовки, несколько крупномасштабных миссий и т. п.), наше отношение к этой игре не изменилось ни на грамм. *Call of Duty 2* — это по-прежнему показательный пример того, как именно нужно делать сиквел к одной из самых продаваемых PC-игр всех времен и народов.

Вторая часть максимально использует основные фирменные фишки оригинального *Call of Duty*: невероятное разнообразие всех представленных военных аттракционов и чудовищную динамику действия. По количеству событий на одну секунду экранного времени эта игра оставляет

далеко позади и первую часть, и все серии *Medal of Honor*, и уж тем более откровенно неторопливую *Brothers in Arms*. Если еще проще, то *Call of Duty 2* — это самый динамичный шутер в современной истории жанра.

В каждой миссии, в каждом эпизоде от вас потребуется постоянно, без передышек и пауз на чай энергично двигаться вперед. Идти на невероятные подвиги, продираться, переть напролом сквозь бесконечные толпы фрицев. Мало того, что гады научились слаженно работать в команде, так отныне они еще и обучены фокусу под названием «респаун», так что тактика состоянием на одном месте и отстрелом всего живого — пустая трата времени. Если хоть на минуту замешкаетесь, не броситесь первым в атаку и не победите впереди других глушить пулеметную точку — так и простояте всю оставшуюся игру, наблюдая за перестрелками AI-коллег с AI-врагами. Несмотря на всю кипучую деятельность вокруг, без вашего прямого участия игра просто не будет двигаться вперед.

Выжимая из игры максимум динамики, разработчики также пошли на оригинальный (по крайней мере, для шутеров) шаг, а именно взяли да и попросту... упразднили аптечки. Теперь, словив несколько бандитских пуль и обнаружив неприятную кровяную пульсацию в глазах, вы больше не будете лихорадочно прыгать по местности в поисках санитарного чемоданчика или лишнего тюбика морфина. Для восстановления сил достаточно лишь найти укрытие и некоторое время там спокойно отлежаться. Если в течение десяти секунд вы не напоретесь на шальную очередь и не попадете под взрывную волну, можете подниматься



и снова вступать в бой.

Это плюс «бесконечные фрицы», плюс AI-массовка, плюс десятки самых разнообразных скриптов заряжает игру такой дозой адреналина, что после каждой пройденной миссии вы будете в самом прямом смысле стирать с ладоней пот. Бесконечное, непрерывное движение вперед, постоянная стрельба, ежеминутная атака на стратегически важные позиции и стихийная оборона уже захваченных опорных пунктов — собственно, в этом и состоит весь геймплей. Когда справа и слева рвутся гранаты, землю под ногами вспахивают автоматные очереди, где-то за спиной истошно орут союзники, впереди из-за укрытий выбегают все новые и новые фашистские подкрепления, а вы, плотно сжав зубы и упершись локтями в землю, продолжаете продвигаться вперед. — это и есть *Call of Duty 2*. Ураган. Цунами. Местами так и вовсе Армагеддон. Вы стреляете, бросаете гранаты, наступайте, отходите, отлеживаетесь в кустах, снова наступайте, подбираете чей-то автомат и опять стреляете... Бешеная, нечеловеческая динамика всего происходящего — вот ради чего стоит играть в эту игру.



Пока мы отвлекаем фашиста (по непонятным причинам подозрительно похожего на писателя Лукьяненко), в немецкий тыл уже заходят наши танки.



Вражий AI заточен исключительно под командные действия. Отбившись от общего стада, отдельные фрицы не представляют практически никакой угрозы.



Наивный британский офицер еще не знает, что «знаменитое тунисское вино» — редкостная, даже по африканским меркам, кислятина.

Как в первый раз

Call of Duty 2 заметно длиннее первой части (три-четыре вечера — по нашей классической линейке измерения продолжительности игр), но, что гораздо важнее, она и заметно разнообразнее. В каждой из игровых кампаний (а всего их, напомним, три: за русских, англичан и американцев) поместилось огромное число самых невероятных военных аттракционов. Уличные бои и полевые вылазки, рекогносцировка и захват местности, крупномасштабные наступления и зачистки, удержания важных высот и штурмы хорошо укрепленных позиций... Развлечения, в общем, на любой вкус.

А вот с чем случился явный промах, так это с «не пехотными» забавами. Только один раз за всю игру нам разрешается отдохнуть от бесконечной стрельбы и беготни и в течение трех коротеньких миссий поучаствовать в танковых операциях армии Монтгомери. Танковые эпизоды, как ни печально, получились самой слабой частью игры, ибо мало того, что они до ужаса простые (не сказать — примитивные), так еще и совершенно не выдерживают общей бешеной динамики. По всему видно, что разработчики «прикручивали танки» в страшной спешке, стараясь успеть с релизом к началу продаж Xbox 360 (ненавистники консолей, кстати, могут злорадствовать: Call of Duty 2 — одна из главных игр в линейке первой приставки нового поколения —

это стопроцентный «порт» PC-версии). С другой стороны, при всем недоборе «необязательных аттракционов» в оригинальной игре у авторов остается большое пространство для будущего аддона, анонс которого — будьте уверены — только вопрос времени.

Что же до стандартной «пехотной» части, то безусловным лидером хит-парада становится, разумеется, американская кампания. Гарантируем, что во время взятия мыса Дю-Хок вы непременно уничтожите пару тысяч лишних нервных клеток, а предпоследняя миссия по защите захваченного бункера навсегда перевернет ваши представления об индустрии электронных развлечений. Ибо — *ничто*.

В аутсайдерах, как ни печально, плетется русская — самая короткая и скучная игровая кампания. Конечно, в ней попадаются светлые моменты вроде эпизода, в котором мстительный лейтенант свирепо отстреливает из пулемета фашистов, при этом поименно вспоминая всех погибших родственников («вот тебе, фриц, за жену, вот тебе за сына, а вот до кучи и за собачку Жучку!»). Однако все это не идет ни в какое сравнение с поэзией войны тунисского похода англичан или с ужасами американцев в Нормандии.

Еще о грустном. Несмотря на мелькавшие заявления об «абсолютно новом графическом движке», экспертам «Игромании» удалось установить, что в Call of Duty 2 используется силь-

но модифицированная версия... **Quake III-engine**! А это, друзья, уже не то что вчерашний или позавчерашний день — это, блин, уже прошлое столетие!..

Хотя все далеко не так страшно. На этот раз фраза «сильно модифицированная» действительно означает то, что она означает: практически ничего в игре не напоминает о движке пятилетней давности. Call of Duty 2 вовсю использует последние достижения DirectX 9, поэтому за качество прорисовки моделей, детализацию текстур и уж тем более за спецэффекты можете быть спокойны.

Опять же, у Quake-происхождения графики есть и свои положительные стороны. Если ваша система по каким-то причинам крайне далека от «рекомендуемых системных требований», то вы легко сможете переключить движок в режим DirectX 7-рендеринга и, лишившись красивого клубящегося дыма и bump-моделек фрицев, получить взамен весьма сносную скорость работы.

Единственное, что действительно удручает, так это крайне упрощенная игровая физика. Подстреленные гады без лишних художеств быстро складываются в неподвижные трупы, смешно дергают ногами во время прыжков и как-то уж совсем картонно подлетают на гранатах. Впрочем, учитывая масштаб местных перестрелок, вряд ли у вас будет время обращать внимание на подобные конфузии.

■ ■ ■

Итак, приближаясь к выводам. Несмотря на все внутренние протесты, эту игру совсем не хочется обсуждать с привычных позиций критика — тыкать пальцами в явные геймплейные недоделки, гундеть о «задолбавших скриптах» и валять в грязи дистрофичный мультиплеер. Несмотря на минимум новых идей и ряд спорных упрощений, в Call of Duty 2 играешь с по-детски широко раскрытыми глазами, периодически издавая нецензурно-восторженные междометия и наивно поражаясь привычным, в общем-то, вещам.

В Call of Duty 2 заложена огромная, каких-то нечеловеческих масштабов энергетика, благодаря которой вы будете раз за разом переигрывать сложные моменты, с упорством рядового Матросова бросаться на самые опасные амбразуры и ежеминутно проявлять чудеса мужества и героизма. Говоря проще, секрет этой игры в том, что сегодня вы вряд ли найдете другой настолько же адреналиновый, динамичный и одновременно очень жесткий шутер. Игр с подобным геймплеем на PC-рынке попросту нет (на консолях, правда, есть Halo 2, но какое нам, право, до него дело?).

Так что забудьте весь свой прошлый опыт, не вспоминайте о F.E.A.R. или там Half-Life 2 — запустите Call of Duty 2 и играйте, как будто в первый раз. Состояние абсолютного детского счастья наступит — вот увидите — уже через двадцать минут. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Несмотря на бесконечное самоцитирование и жестокий минимум свежих идей, Call of Duty — по-прежнему главный WWII-экшен современности. Адреналиновая, динамичная и очень жесткая Игра.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

9.0

“ИГРОМАНИИ”

- **Издатель**
Activision
- **Разработчик**
Neversoft
- **Издатель в России**
1С
- **Похожесть**
Серия Grand Theft Auto
Red Dead Revolver
Dead Man's Hand
- **Мультиплеер**
Нет
- **Количество дисков**
Один DVD
- **Сайт игры**
<http://gunthegame.com>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,8 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,4 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

GUN

Олег Ставицкий

В моем персональном рейтинге событий этого месяца метаморфоза, произошедшая с замечательной калифорнийской студией **Neversoft**, прочно занимает первое место. Авторы **Tony Hawk's Pro Skater** сменили скейтерские кеды на «казаки» и вдруг обернулись натуральным Клинтом Иствудом от мира компьютерных развлечений. Без особого, в общем-то, шума и пиар-шелухи Neversoft выдали вестерн, исполненный такого драйва и молодецкой прыти, что не снилось даже **Rockstar** (см. их консольный **Red Dead Revolver**). Западная пресса уже ласково кличет **Gun** «GTA на Диком Западе» и выставляет нестыдные оценки. К сожалению, за жанровыми определениями, разбором игровой механики и прочим журналистским занудством рецензенты не видят главного — у Neversoft получилось настоящее приключение. Это, вообще говоря, удивительно: на исходе 2005 года создатели — вдумайтесь! — симулятора скейтбордиста выпускают натуральный вестерн. Да такой,

что автор этих строк провел за ним две бессонные ночи посреди рабочей недели.

Жесть как она есть

Gun — классическая игра времен PC-ренессанса (даром что она также вышла на всех известных науке консолях, включая Xbox360). Если обстоятельно разобрать проект Neversoft на составные части (чем мы и займемся ниже по курсу), то обнаружится, что все ингредиенты **Gun** не только имеют самостоятельную ценность, но и способны, каждый по отдельности, породить целую игру.

Вот, скажем, сюжет. Когда вы, тяжело дыша после двухдневного игрового марафона, будете с удивлением смотреть финальные титры, обратите внимание на строчку, в которой значится Screenplay by. Упомянутый в ней **Рэндел Джонсон** написал, на минутку, сценарий к **The Doors** Оливера Стоуна, а также отметил автором пары серий «Баек из склепа». После этого он

оттарабанил страниц 300 для «Маски Зорро» с Бандерасом — и вот создал сюжет **Gun**. Здесь же — внушительный список актеров. Главгерой вещает голосом Томаса Джейна (см. недавнего «Карателя»), а за главного оппонента хрипит бесподобный Лэнс Хенриксен (бессменный андроид Бишоп из «Чужих»). На прочих ролях отметились Крис Кристоферсон (правая рука Блейда) и Рон Перлман (любимый актер французских Жене и Каро, а также недавний «Хеллбой»).

Сценарий **Gun** ловко тасует классические вестерны и классические же приключения. Здесь нашлось место и Иствуду, и Индиане Джонсу, и даже «Золоту Маккены». Если вы в детстве души не чаяли в книгах Луи Буссенара и грезили конными путешествиями за сокровищами, вам сюда. Если игра в «ковбойцев и индейцев» регулярно практиковалась в вашем дворе — аналогично. **Gun** обладает до того складным сюжетом, что дух захватывает, натурально, с первых же кадров. Даже хоррору — и тому нашлось место. Рассказывать что-то конкретное категорически не хочется. Просто знайте, что в сценарии фигурируют конкистадоры, сокровища майя, апачи, ковбои, утраченные родственные связи и гражданская война Севера с Югом. Любому образованному человеку этого, в принципе, должно быть достаточно, чтобы сорваться в ближайший магазин.

Стрельба

Сценария **Gun**, как нетрудно догадаться, легко хватило бы на три среднестатистических Wild-West-экшена. С геймплеем примерно та же ситуация. Формально **Gun** действительно совмещает Дикий Запад и GTA-механику,



Лошадей, кстати, тоже можно убивать. Но жалко.

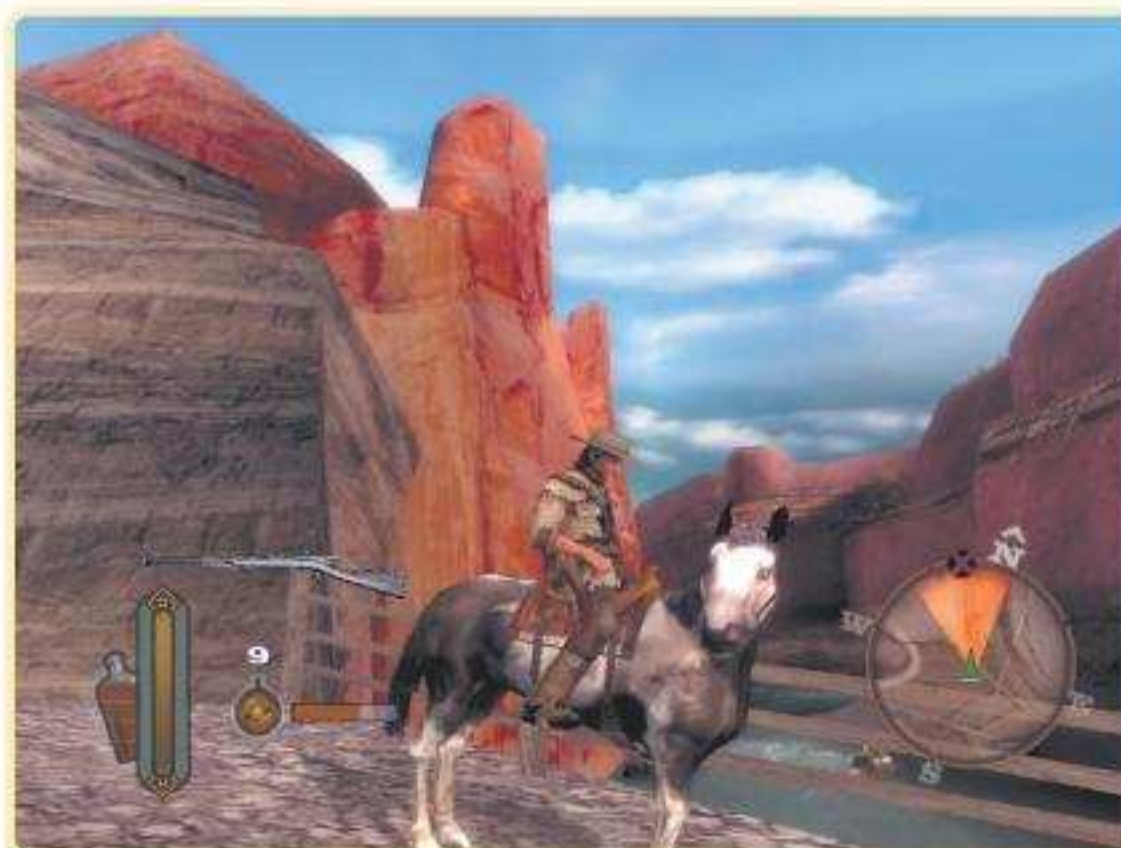


То есть геймплей состоит из езды и стрельбы (есть, впрочем, стрельба во время езды). Удивительно другое: обе составляющие игрового процесса проработаны в Neversoft с любовью и четким пониманием предмета. То есть и скакать на лошадях, и сносить головы из револьвера одинаково интересно.

Экшен-составляющая **Gun** отщипывает по кусочку от всех модных трендов. Главгерой стреляет, бросает динамит, берет врагов в заложники, легко орудует томагавком и ловким движением руки снимает скальпы. Здесь же — вид от первого лица и обязательное slo-mo — энергия, расходуемая на модный рапид, накапливается за счет метких хедшотов и прочих изощренных смертоубийств. Периодически игра подкидывает совсем уж развлекательные моменты вроде пальбы из стационарных пулеметов и пушек. Скучать категорически некогда — боевая



Привычка врагов хватать потными лапами женщин в оборчатых юбках ни к чему хорошему, как видите, не приводит.



А еще Gun генерирует потрясающие пейзажи. Жаль только, что силенок у графического движка маловато.

система Gun выверена до миллиметра и на лету генерирует абсолютно кинематографичные сцены вроде перестрелки в горящем салуне или снайперской дуэли в горах.

К удачной боевой системе аккуратно прикручена RPG-механика. Главгерой обладает рядом параметров, которые растут после каждой успешно пройденной миссии. Вдобавок к автоматическому росту характеристик по местному миру обильно раскиданы продавцы, которые бойко торгуют всевозможными апгрейдами. Одни увеличивают длительность slo-mo, другие превращают ваш шотган в какой-то ручной гранатомет, третьи осуществляют ускоренную перезарядку и т. д.

Еще один способ прокачать главгероя — это брать за всяческие сторонние миссии. Дело в том, что Gun — это действительно «GTA на Диком Западе». Только в миниатюре. Местный мир являет собой несколько городов, между которыми — поля, горы, реки, ущелья и прочие прерии. Конечно, это не San Andreas с его деловым центром и сельским пригородом, но масштабу GTA Neversoft противопоставляют серьезный аргумент — атмосферу. Когда вы впервые заберетесь на холм и окинете взглядом местное ущелье или неожиданно заблудитесь в каньоне, счастья не будет предела. Gun буквально пропитана атмосферой настоящего, даже не голливудского, а книжного при-

ключения. Того самого, о котором Буссенар писал в своих «Охотниках за сокровищами». Когда впервые набредаешь на одинокое ранчо на холме или разгоняешь на полном ходу стадо буйволов, Neversoft хочется расцеловать в полном составе, включая уборщиц и бухгалтерию. Потому что сейчас так уже не делают. Потому что сейчас в моде, извините, Снуп Дог, кунфу, постмодернизм, глобальные онлайн-овые RPG и черт знает что еще. Потому что казалось, что никому уже нет дела до такой вот детской романтики искателя приключений. А вот же, оказывается, есть — стреляешь из лука и скачешь ведь по ущелью, совсем как в шесть лет.

Езда

Кстати, о скачках. Скакать, не поверите, тоже очень интересно. Лошадь можно прищипорить, но в меру — у нее есть свой показатель здоровья, который ощутимо уменьшается, после того как вы в пятый раз подряд вонзите ей в зад заточенный металл. Загнать скакуна проще простого, а пасутся они не то чтобы на каждом шагу. Учитывая ощутимые расстояния, оказаться одному, пешком, в каком-нибудь каньоне, на полпути к ближайшему населенному пункту — не самая заманчивая перспектива.

Итак, формально в Gun можно делать все, что угодно: выполнять бесконечные поруче-

ния шерифа, охотиться за головами (постеры с надписью «Wanted!» висят на каждом шагу), пасти коров или даже развозить корреспонденцию. Сюжетные миссии (заботливо подсвеченные на карте) будут смиренно ждать своего часа. Но ничего такого делать вы не будете. Местный сценарий разворачивается с такой скоростью, а события сменяют друг друга столь быстро, что оторваться категорически невозможно. Профильная пресса ругает Gun за скоропостижность — от начальных до финальных титров вас отделяет часов шесть игры, не больше. Мы склонны относить данный факт к плюсам проекта. Neversoft и мистер Джонсон не высасывают из пальца никчемные побочные миссии, не громоздят несуразности, не пытаются накинуть пару лишних часов за счет какого-нибудь, простите, стелс-элемента. Они рассказывают настоящую голливудскую историю. А в ней все происходит по законам «Индианы Джонса»: в одну минуту вы спасаетесь бегством с тонущего парохода, в другую — держите оборону моста от индейцев, а в третью — преследуете на полном скаку поезд.

Парадокс состоит в том, что после того, как основной сюжет закончится, вы действительно захотите пройти все те побочные миссии, которые в изобилии разбросаны по миру игры. А такая возможность, по счастью, предусмотрена.

И вот еще один удивительный момент: Gun, несмотря на весь свой приключенческий романтизм, — игра крайне неполи-ткорректная. Женщинам здесь крупным планом перерезают горло, детей убивают, не слезая с лошади, а индейцев так и вовсе топчут копытами. После этого такие милые детали, как снятие скальпа и простреливание головы навывлет, смотрятся сущими пустяками.

В итоге получается не игра, а натуральная сказка. Атмосферная, с крепким геймплеем, открытым для исследования миром, роскошным сюжетом и полным отсутствием политкорректности. К ней, конечно, можно придраться: физика не бесспорная, побочных квестов маловато, графика явно страдает из-за кросс-платформенности... Но это как раз тот случай, когда подобные моменты кажутся сущими мелочами. Рассказывать можно еще долго: про покер в салунах, про сценарные выверты, про новое оружие после каждой миссии — Neversoft, набившие руку на своем скейтерском сериале, знают, как заставить вас исходить игру вдоль и поперек. Но вот вам мой искренний совет: бегите в ближайший магазин, купите Gun и не сворачивая возвращайтесь обратно домой. Это какое-то чудо, штучная работа. Такого сейчас почти не делают. Надо ловить момент. ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Поверхностно принятое за «GTA на Диком Западе» приключение в духе Клинта Иствуда, Луи Буссенара и Индианы Джонса. Если в вашем детстве практиковалась игра в «ковбойцев и индейцев», Gun обязательна к приобретению.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8,5

“ИГРОМАНИИ”

Издатель	Ubisoft
Разработчик	Ubisoft
Издатель в России	Бука
Похожесть	Turok: Dinosaur Hunter Rampage
Мультиплеер	Интернет, локальная сеть
Количество дисков	Один DVD
Сайт игры	www.kingkonggame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,5 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

PETER JACKSON'S KING KONG

Александр Кузьменко

На прошедшей прошлым летом в Лейпциге **Games Convention** выступал Питер Молинье (**Black & White, The Movies**). На нем был модный хлопковый пиджак и дизайнерская водолазка с коротким воротником. Выступал там также и Брюс Шелли (сериал **Age of Empires**), одетый, соответственно, в черный брендовый костюм и стильную трехсотдолларовую яппи-рубашку. Понятно, что человек по имени Мишель Ансель (**Rayman, Beyond Good & Evil**) в заштанованных студенческих джинсах и потертой промо-футболке с надписью «Жизнь как чудо» был на этом празднике жизни практически незаметен. За ним не охотились папарацци, у него не просили автографов, а в Leipziger Messe он приезжал на не самой последней модели «фольксвагена» и, аккуратно оглябая припаркованные у входа лимузины, заходил в выставоч-

ные холлы, стоя в одной очереди с простыми смертными...

Собственно, сегодня славные времена простоты и публичности господина Анселя благополучно закончились. Теперь он может смело идти за пиджаком от CK и заказывать штучные часы от Rado. Отныне и очень надолго он будет известен как «человек, создавший одну из главных игр года». **King Kong**.

This island is amazing!

Вообще, писать рецензию на «игру по фильму», не видя самого фильма (на момент сдачи журнала до официальной мировой премьеры остается еще две недели), занятие, как минимум, очень странное. Однако мы все-таки попробуем пересказать сюжет. Итак, 30-е годы прошлого века: съемочная группа под руководством режиссера Карла Дэнама (Джек Блэк) приплывает

на корабле на некий маленький островок в Океании для работы над новым фильмом. Во время высадки приключается кораблекрушение — часть людей благополучно идет ко дну, а все выжившие — остаются на острове. Капитан Энглхорн вызывается вывезти всех выживших на самолете, и, пока он ищет удобное для посадки место, эти самые выжившие внезапно обнаруживают, что таинственный остров — это натуральный Затерянный Мир, в котором проживают гигантские сороконожки, каким-то чудом не вымершие динозавры, а также злые люди-дикари.

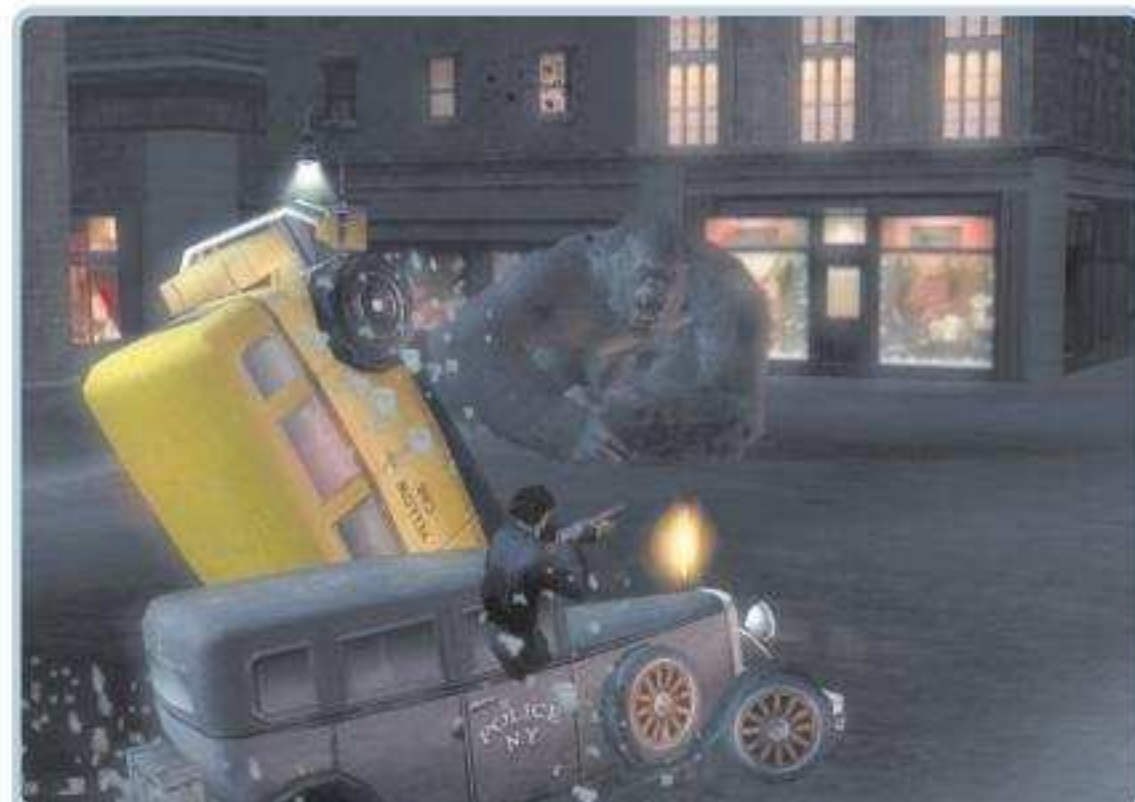
Впрочем, главный обитатель острова — гигантская, ростом с дом, горилла по прозвищу Конг, которая в самый неожиданный момент похищает актрису Энн Дэрроу (между прочим, Наоми Уотс). Собственно нам во всей этой истории отведена роль сценариста Джека Дрисколла (он же — гордый обладатель «Оскара» Эдриан Броуди), который пытается одновременно и спасти Энн, и сбежать с проклятого острова. Может быть, в сюжете киноверсии «Кинг Конга» все будет немного не так, но мы, если что, предупреждали — не видели, не знаем.

Первое, чем King Kong поражает глубоко и в самое сердце — невиданный доселе никем эффект присутствия. Несмотря на то что большая часть игры представляет собой шутер с видом от первого лица, перед глазами главного персонажа вы не увидите никаких признаков «лайфбара», количества собранных патронов и тому подобных сызмальства привычных вещей. Мало того — перед его носом не маячит даже ствол оружия,

Динамика движений господина Броуди сделана настолько правдоподобно, что, сидя по эту сторону монитора и что есть силы впившись руками в мышку, чувствуешь самую непосредственную причастность ко всему происходящему на экране. При быстром беге главперсонаж начинает тяжело дышать, продираясь сквозь тростник, руками разводит густые заросли, а устав от бесконечных гонок, трясущимися руками поднимает над головой тяжелое копьё.

Да-да, друзья, именно что копьё. Доисторическая дикарская палка с кремниевым наконечником станет главным вашим оружием. Пистолеты, ружья и дробовики, которые нам в ящиках сбрасывает с самолета добрый дядя Энглхорн, встречаются совсем не часто, так что приготовьтесь к многочисленным играм «в Чинганчука»: схватили копьё, прицелились в глаз динозавру, метнули и побежали искать новое.

Чтобы еще больше повысить эффект «реальности» происходящих на экране событий, King Kong избавлен от практически всех классических шутерных элементов. Понятие «аптечка» отсутствует как класс, и лечение от укусов происходит тем же методом, что и в **Call of Duty 2** — «отлежкой в кустах», при перезарядке оружия главгерой вслух пересчитывает в магазине все патроны, а перед тем как сделать элементарный выстрел — вскинет пистолет. Все эти мелочи делают игру настолько похожей на жизнь, что периодически становится даже не по себе.



Конг, будучи вывезенным в каменные джунгли, отлично приспособился к новым условиям. К сожалению, «городская» часть игры — самая короткая.



Именно в такие моменты хочется абсолютно искренне закричать «мама!» и немедленно напрудить в штаны.



Очень жаль, что вы сейчас не слышите, с каким хрустом ломаются позвонки тирекса.

Во многих эпизодах вас, помимо динозавров и сороконожек, будут еще сопровождать и актеры второго плана. Они, стоит отметить, отменно справляются со своими ролями: в нужные моменты визжат или впадают в истерику, периодически выдают реплики типа «этот остров — сущий ад!», а также наряду с вами метают в динозавров копыя. Взаимодействие с другими персонажами — одна из важнейших частей игры. Помимо редкой помощи в решении несложных головоломок типа «открываем ворота в четыре руки», они требуют тщательной опеки и защиты, так что во время отстрела динозавров никогда не упускайте из виду своих друзей — в случае их преждевременной кончины закончится и игра.

Собственно, помимо охоты на гигантских ящеров в King Kong есть и другая, не менее интересная забава — периодически (к сожалению, не так часто, как хотелось бы) главная роль от Джека будет переходить к Конгу. Да, все правильно, друзья, нам дадут поиграть за гигантскую гориллу размером с дом.

В Конг-эпизодах ни о каком эффекте присутствия речи уже не идет (вы же, надеюсь, не будете на полном серьезе отождествлять себя с обезьяной-переростком?), зато ему на смену приходит невероятной динамичности экшен. Конг, сотрясая своей многотонной тушей, ловко скачет по веткам, прыгает через пропасти, что есть мочи бараба-

нит по груди, а также много и с удовольствием машет волосатыми кулаками. Одним взмахом огромной лапы он на многие метры подбрасывает в воздух велосипедов, с хрустом ломает хребты и гнет челюсти тираннозаврам и с мясом вырывает птеродактилям крылья.

Что отрадно — мартышка обучена тысяче приемов силовой борьбы, умеет бегать по отвесным стенам, взваливать на закорки динозавров и размахивать десятиметровыми бревнами, но все эти сложные телодвижения осуществляются всего двумя кнопками мыши. Так что да здравствуют человеческие интерфейсы!

Вот это кино!

Из других важных плюсов King Kong — потрясающая, наверное, даже не виданная до сего момента в компьютерных играх кинематографичность, а отсюда — и общая «киношная» атмосфера. Крайне умная камера постоянно показывает происходящее со всех самых интересных ракурсов, а благодаря успешному сочетанию графики, контекстной музыки и пресловутого эффекта присутствия (мы вас им еще не достали?), некоторым игровым моментам хочется аплодировать стоя. Сцена, когда герои убегают на плотах от парочки тираннозавров, или эпизод, в котором разъяренный Конг разносит в щепы деревню местных папуасов —

явные претенденты на призовые места в номинации «лучший игровой момент года».

Теперь о технических делах. Из-за обилия всевозможных спецэффектов не самый в общем-то современный графический движок King Kong смотрится просто «на ура». Орежи вроде явного недостатка полигонов и спрайтового (это в нашем-то веке!) огня здорово скрываются потоками объемного света, реалистичными тенями и тоннами «блур» и «антиалиазинга». В общем, призываем вас не смотреть на скриншоты, ибо в движении все это смотрится, как минимум, раза в два привлекательнее.

Вот еще, попутно, интересный факт: выйдя на большинстве главных игровых платформ, King Kong выглядит примерно одинаково везде... кроме шайтан-ящика X-Box 360. Тамощная версия отличается от остальных повышенной детализацией текстур, всеми известными современной науке спецэффектами, а также моделями повышенной полигональности. Впрочем, если вы сейчас подумали про next-gen-консоль что-нибудь нехорошее, то, пожалуйста, не надо. Дело в том, что в тот момент, когда этот журнал появится в продаже, компания **Ubisoft** начнет распространять через сеть «расширенную» PC-версию King Kong со всеми X-Box-наворотами — текстурами, моделями и спецэффектами. В минимальных системных требованиях у

нее, правда, значится видеокарта уровня GeForce 6800, но зато визуальные преимущества — налицо. Поначалу эта версия будет доступна только для жителей США, Канады и почему-то Мексики (хотя можем предположить, что брутальный Конг причислен там к лику знойных мучачос). Однако не исключено, что российский издатель игры — уважаемая компания «Бука» — может быть, обеспечит hi-res-версией и просторы нашей северной страны.



Итоги самые что ни на есть приятные. Те три вечера, что вы будете охотиться на птеродактилей и сшибать мохнатой лапой бипланы с крыши Эмпаир Стэйт Билдинг, пролетят как один чудный, но до обидного короткий сон. Человек-в-джинсах — Мишель Ансель — прыгнул значительно выше собственной головы и сделал, наверное, одну из самых видных игр года. Попомните наше слово: индустрия отныне будет равняться на King Kong так же, как год назад равнялись на **GTA** или **Half-Life**.

Ну и что еще очень приятно, так это то, что бренд попал в правильные руки и игра про «большую обезьяну, которая ломает хребты динозаврам», не оказалась тем, чем обычно подобные игры оказываются. В общем, все счастливы, а Кинг Конг жил, жив и будет жить.

Истинно так. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Невиданная динамика, мощнейший эффект присутствия и тотальная кинематографичность. Наоми Уотс, Эдриан Броуди, Джэк Блэк, динозавры и самая знаменитая горилла в мире. Абсолютно неожиданно для всех King Kong становится одним из лучших экшенов года.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★ 10

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ

8,5

“ИГРОМАНИИ”

- Издатель
2K Games
- Разработчик
Pterodon
- Похожесть
Call of Duty, Vietcong, Men of Valor
- Мультиплеер
Интернет, локальная сеть
- Количество дисков
Пять CD
- Сайт игры
www.2kgames.com/index.php?p=games&platform=PC&title=vc2

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,5 GHz, 1 Gb, 128 Mb Video



VIETCONG 2

Сергей Звездов

Большинство из вас, дорогие читатели, наверняка исходили виртуальные фронты Второй мировой вдоль и поперек. Вы сражались за Сталинград, помните каждый камешек на пляже Омаха, да и красный флаг над Рейхстагом наверняка ваших рук дело. Эту войну вы знаете как свои пять пальцев. Или даже лучше.

Война во Вьетнаме — совсем другой случай. Какие-то джунгли, напалм, ночные засады и... перефразируя Фореста Гампа, «это все, что мы можем сказать о Вьетнаме». Что-то не спешат разработчики нас просвещать — хорошие игры на эту тему можно пересчитать по пальцам. Поэтому, когда 2K Games и Pterodon анонсировали Vietcong 2, мы стали с огромным нетерпением ждать ее выхода. Тем более что первая часть была очень даже ничего.

Ожидания наши, увы, не оправдались. Но — не будем забегать вперед.

Запах напалма по утрам

В списке нововведений гордо указан переработанный движок, возможность управлять собственным отрядом пехотинцев и новый антураж — если первая часть водила нас по душным джунглям, то теперь предстоит отведать городских боев. Действие сиквела происходит в 1968 году во время Tet Offensive — крупномасштабного наступления вьетконговцев. В отличие от первой части, игроку доступно две кампании: за американцев и коммунистов.

Итак, давайте огорчаться в порядке живой очереди. Начнем с графики. Она — вы не поверите! — проигрывает даже Call of Duty, которая, если кто не в курсе, вышла более чем два года

назад. Новые спецэффекты не компенсируют общей моральной отсталости: текстурам явно не хватает качества, а моделям — полигонов. Уровни выполнены настолько бледно, что в памяти всплывает эпоха первых графических акселераторов. При этом игра умудряется тормозить даже на очень неплохой конфигурации. Ей-богу, первая часть выглядела намного лучше.

Под стать внешнему виду оказались и звуковые эффекты. Американцы и вьетконговцы молчат как партизаны, постреливая друг в друга из укрытий, погибают без лишней драматургии, со смертельной скукой в глазах. Изредка во Vietcong 2 играет музыка, весьма неплохая и придающая безобразному геймплею хоть какой-то ритм, но ее, увы, слишком мало и ситуацию она не спасает.

Что у нас дальше? Городские бои? Прекрасно. Чуть-чуть старания — и мы получаем потрясающе напряженный и захватывающий геймплей. Да-да, прямо как в Call of Duty. И

не как во Vietcong 2. Сражаться на узких улочках вьетнамских городов, когда из каждого окна по нам ведется огонь, а укрытий раз-два и обчелся, действительно нелегко. Тем более что и с противниками нам «повезло»: они укрываются от нашего огня, постоянно меняют позиции и стараются не давать себя в обиду. Поэтому с напряженностью у Vietcong 2 все в порядке — попотеть иногда приходится. Но можно ли называть геймплей захватывающим? К сожалению, нет. Возьмем в качестве примера... нет, не Call of Duty, а Men of Valor — достаточно неплохой, пусть и не выдающийся экшен о Вьетнаме. Его проходишь на одном дыхании, живя в коротких передышках между боями, и вся игра воспринимается как один бесконечный фильм, а не череда отдельных миссий.

Во Vietcong 2 ничего подобного нет — геймплей очень скучен и совершенно некинематографичен. Исключение состав-



ляют первые минуты игры — самые впечатляющие и самые обманчивые. Вот главного героя, лысого и свирепого морпеха, поднимают из постели, вызывают в штаб и в компании военного корреспондента отправляют на какой-то банкет в мэрию. Наслаждаясь интересными диалогами и неплохими скриптовыми сценами, мы поднимаемся на второй этаж, чтобы полюбоваться красивым видом. И тут, разумеется, раздастся громкий «бабах». Мы с трудом приходим в себя, подни-



Открываем сезон охоты на «птичек». Подбить такую сложновато, но реально. Особенно с гранатометом.



Спасайся! Там красные!



Сдавайся, высокая демократическая соволс!!!
Вьетнамса маленькая, сато очень слая!



Прибывший на концерт танк отрывается как может.
Врагам его выступление явно не нравится.

маемся на ноги. В стене зияют дыры от снарядов, а в городе, судя по доносящимся с улицы выстрелам, уже всю свирепствуют коммунисты. И в центре этого хаоса — игрок, без оружия и патронов, в обществе столь же незащитного корреспондента. Выбраться живыми будет не так уж и легко.

Признаем честно, в эти минуты можно с легкостью забыть об отвратительных моделях, плохом освещении и текстурах. Ибо думаешь только об одном — что же будет дальше? А дальше, увы, не будет ничего хорошего. Самое сильное разочарование — это, как ни странно, искусственный интеллект. Сражаются враги действительно очень хорошо. Но вот беда — в бою они меньше всего напоминают живых людей: не нервничают, не убегают, не зовут на помощь, действуют по одиночке. Не люди, а андроиды. Даже кровь у них больше всего напоминает краску из специальных пакетиков, которые используют при съемках кино.

Вторая беда — заштампованность. Типичная миссия во «Вьетконге» выглядит как серия коротких боев, между которыми нас ждет очередная «сюрприз» — скриптовая сцена, а то и новое задание. Но если вы хотя бы раз в жизни смотрели американский фильм о войне, то все эти коварные засады, ловушки, спасения рядового Райана и прочие сюжетные повороты вызо-

вут у вас приступ зевоты, не больше. Во Vietcong 2 заранее очевидно, кого из напарников пристрелит снайпер, где следует ждать засаду, каким будет новое задание и т.п. Уровни практически не связаны между собой. Вне зависимости от того, что мы сегодня делаем — спасаем заложников или прорываемся к катеру — разработчики предлагают один и тот же тир в разных декорациях. Утомляет, знаете ли.

Бессмертные и бесстрашные!

Если вам лень участвовать в утомительных перестрелках, а узнать, «что там дальше», все-таки хочется, то держите бесплатный совет: просто не высовывайтесь из укрытия и ждите, пока товарищи сделают всю грязную работу. Дело в том, что, как и в первой части, они практически бессмертны и при этом очень грамотно воюют — искусственный интеллект у союзников проработан еще лучше, чем у противников. Прямо терминаторы 68 года выпуска, не меньше.

Конечно же, можно играть и честно: выставить сложность на максимум и активно использовать «тактический элемент», командуя своими суперменами. Но особой разницы вы не увидите — «тактика» пришта ко Vietcong 2 только ради ублажения издателя и громкой строчки в пресс-релизе. Управление по-

допечными сводится к одной команде — «идти туда-то» и осуществляется с помощью... взгляда. В какую сторону вы посмотрите, туда морпехи и пойдут. Самое полезное применение этой функции — послать отряд куда подальше, чтобы не мешали. Впрочем, работает недолго — уже через пять минут солдаты забудут приказ и вернутся к вам за новым наставлением.

Как и в первой части, во Vietcong 2 можно пользоваться услугами медика и дядьки-с-бесконечными-патронами-в-рюкзаке, которые верными хвостиками бегают за игроком. Хорошо проработаны и характеры бойцов — видно, что перед нами не банальные статисты. Играть в таком коллективе весело — но только если сразу же забыть пресловутое слово «тактика». Ее здесь нет.

Несколько особняком стоит кампания за вьетконговцев. Дело в том, что Vietcong 2, несмотря на чешское происхождение, является самым типичным образчиком американского агитпропа — игра вся из себя правильная, героическая. Поэтому убивать борцов за демократию вам здесь, разумеется, не позволят. Под раздачу попадут войска Республики Вьетнам, которые действовали совместно с американцами. Главный герой — молодой партизан, чью деревеньку сожгли некие злодеи (разумеется, не американцы). Игра за него почти полностью посвящена мелкому крысятни-

честву: подложить взрывчатку, напасть на конвой из засады и так далее. На самом деле особого «партизанства» тут, конечно, нет и каждая операция сопровождается мясорубкой таких же слоновых масштабов, что и в предыдущей кампании. Однако смена антуража, несомненно, заслуживает похвалы.

Вообще, во Vietcong 2, с его однообразным геймплеем, очень быстро учишься получать наслаждение от всяких мелочей. Сбил вертолет из «калашникова» — хорошо. Пострелял из пулемета, прокатился на боевом катере, неся смерть и ужас, — тоже неплохо. Увы, на этом радости заканчиваются и начинается старый добрый тир а-ля Call of Duty — только скучный, серый и напрочь лишенный боевого азарта. Помните тот оглушительный ад, рокот падающих «мессеров», крики товарищей, игру светотени и бешеный ритм? Здесь этого нет. Vietcong 2 — непозволительно скупая на эмоции игра.

■ ■ ■

А ведь это, друзья, сделали люди, которые всего пару лет назад подарили нам самый лучший экшен про Вьетнам! Увы и ах! Умение создавать хорошие игры — очень непостоянное качество. Вчера оно было с вами, а сегодня исчезло. И вот мы получаем Vietcong 2 — бледную тень своего предшественника.

Жаль, конечно. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Хотите почувствовать атмосферу вьетнамского ада? Увидеть жестокие городские сражения, в которых вы каждую секунду находитесь на волоске от смерти? Установите Call of Duty (можно даже первую часть) и внушите себе, что вы — во Вьетнаме. А ко Vietcong 2 лучше и не приближаться.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 5.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

6.0

“ИГРОМАНИИ”

Издатель

Namco HomeTek

Разработчик

Rebellion Software

Издатель в России

Бука

Похожесть

World War II Sniper:
Call to Victory,
Line of Sight: Vietnam

Мультиплеер

Интернет, локальная сеть

Количество дисков

Один DVD

Сайт игры

www.rebellion.co.uk/
sniperelite.htm

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

CPU 1,4 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

SNIPER ELITE

Антон Мякин

Задача. Дано: один снайпер. Одна снайперская винтовка. Много умных врагов. Требуется: ликвидировать дозорного. Остаться незамеченным. Не спугнуть основные силы противника. Решение: терпение. Именно в нем кроется успех. На рожон лезть не стоит ни в коем случае — завалят. Терпеливо выбрали позицию. Терпеливо определили цель, сделали поправки на ветер и расстояние. Терпеливо дождались залпа артиллерии. Задержали дыхание. Взрыв. Приглушенный хлопок. Цель поражена. Все. Задача выполнена. Можно спокойно уходить — взрыв заглушил выстрел, и противник вряд ли быстро определит нашу позицию.

Понравилась задачка? Тогда обратите внимание на **Sniper Elite** — самый настоящий «снайперский» экшен от английской компании **Rebellion Software**.

Среди руин

На дворе 1945 год. Союзники уже почти заняли Берлин — фашисты удерживают только центр

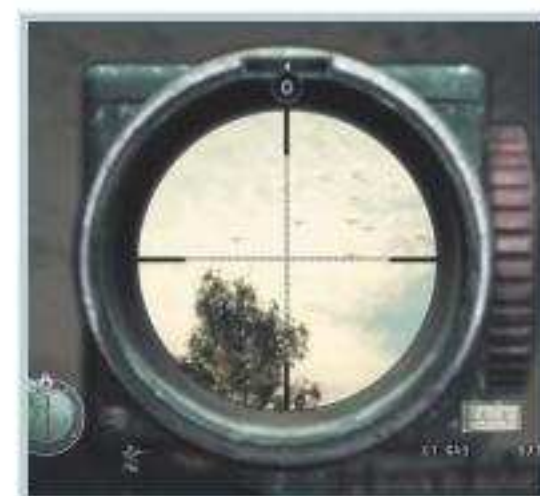
города. В это время выясняется, что немецкое командование ведет разработки ядерного оружия, надеясь тем самым переломить исход войны в свою пользу (факт вовсе не вымышленный — читаем неподалеку нашу историко-познавательную заметку). Чтобы раздобыть секретные документы, американцы посылают на передовую главного героя игры — опытного снайпера.

Итак, мы в полуразрушенном Берлине. Кто наш основной враг? Фашисты? Неправильный ответ. Красная армия! Советское командование, оказывается, тоже занято поиском данных о немецкой атомной бомбе. Мы, со своей стороны, не должны позволить этого сделать. Вот и вся наука: вместо того чтобы совместно истреблять фашистскую заразу во имя победы, союзники рьяно стремятся истребить друг друга.

Впрочем, давайте оставим бредовый сюжет на совести разработчиков и обратим внимание на геймплей. Поле нашей деятельности — Берлин в самый

разгар его штурма. То есть целые здания здесь отсутствуют как вид: вокруг одни лишь руины да остовы подбитой техники. При этом почти все время что-то рушится и взрывается, а с неба то и дело падают самолеты — видно, что разработчики постарались и создали неплохую атмосферу. Да, массовых побоищ а-ля **Call of Duty** здесь нет, но окружающая атмосфера поддерживается совсем иными способами. Вот из-за домов немецкая зенитка долбит по самолетам союзников. Вот над городом проносится сбитый советский бомбардировщик и врывается в землю всего в десятке метров от нашей позиции. А вот раздастся резкий свист снаряда, и здание перед нами разлетается на осколки, засыпая камнями обгоревшие останки трамваев.

Созерцать все эти военные красоты игроку предстоит из-за спины своего альтера — экшен у нас с видом от третьего лица. Кроме того, можно, как в **Splinter Cell**, с помощью колесика мыши регули-



ровать скорость перемещения своего бойца — очень удобно, учитывая stealth-направленность **Sniper Elite**.

Вооружен наш подопечный снайперской винтовкой и пистолетом с глушителем. Плюс никто не запрещает подбирать оружие с убитых противников или находить его в специальных ящиках. Спустя некоторое время в вещмешке у главного героя обнаруживаются трофейный ППШ, ба-зука, ручные гранаты, мины с часовым механизмом, растяжки и динамитные шашки. Не снайпер, а прямо ходячий арсенал. Все оружие, кстати, отображается на модели персонажа — вид-



Трупы особенно красивы, если на них смотреть через перекрестие оптического прицела.



Портрет на память: я и мой арсенал на фоне Бранденбургских ворот.



Кажется, долетались.

но, например, как боец на бегу убирает в кобурю пистолет, снимает с плеча винтовку и перезаряжает ее, предварительно достав новый магазин.

По мере продвижения по сюжету нам придется решать самые разные задачи: встретиться со связным, ликвидировать особо важную вражью «шишку», прикрыть однопольчан при наступлении и даже вынести из-под обстрела раненого товарища. Действовать в большинстве миссий следует очень аккуратно, ведь на стороне противника огромное численное преимущество. На беду патронов в пистолете не много, в подобранном трофейном оружии — тоже, а стрельба из винтовки «от бедра» малоэффективна. Вот и приходится, оглядываясь по сторонам, перебежать от укрытия к укрытию, при этом часто обтирая своим брюхом ближайшие тротуары. Плюс не стоит забывать, что у противника тоже есть снайперы, а заметить их на фоне мрачных руин крайне непросто. Спасает лишь то, что карты очень сложны и нелинейны — к каждому важному объекту можно пробраться сразу несколькими путями, так что подозрительные места чаще всего получается обойти.

Особенности снайперской стрельбы

Но давайте перейдем к главному аспекту игры — собственно к стрельбе из снайперской вин-

товки. Это нелегкое дело разработчики смоделировали максимально тщательно и подробно: мы выбираем цель, делаем поправку на ветер и расстояние плюс, если противник перемещается, то еще и берем упреждение. Затем задерживаем дыхание, чтобы прицел не ходил ходуном, и нажимаем курок между ударами сердца. Все «вживую». Дыхание, кстати, задерживается лишь на определенный промежуток времени, после которого снайпер начинает задыхаться, пульс учащается, а прицел скачет как шальной. То же самое относится и к передвижению по уровням. Ползем или двигаемся с небольшой скоростью — пульс ровный, спокойный. А вот стоит перейти на бег — и сердце начинает биться куда чаще. И здесь уже не поможет никакая задержка дыхания: пока пульс не успокоится, прицел будет дергаться. Впрочем, если подобные сложности вам не по душе, то в настройках всегда можно прижучить реализм, сделав игру заметно проще.

Отдельно стоит упомянуть такую вещь, как «удачный выстрел», — он происходит, когда мы поражаем противника с большого расстояния. При этом нам в красивейшем slo-mo демонстрируется полет пули вплоть до того момента, пока она не выбьет из врага все его внутренности.

В некоторых миссиях придется согласовывать свои вы-

Атомная зра

Сюжет игры, как ни смешно это звучит, действительно основан на реальных событиях. Дело в том, что немецкие ученые на самом деле разрабатывали во время Второй мировой атомную бомбу, но создать сколько-нибудь рабочий прототип так и не успели. Более того, многие их достижения потом были использованы в гонке вооружений США и СССР во время холодной войны.

Осенью 1939 года физики Вернер Гейзенберг, Карл-Фридрих фон Вайцекер, Отто Ган и Вильгельм Грот объединились в так называемое «Урановое общество» при Управлении армейских вооружений. В то время у Германии практически не было ресурсов, необходимых для производства атомной бомбы, — впрочем, проблема эта решилась после оккупации Бельгии, Чехословакии и Норвегии.

В 1941 году представители «Уранового общества» уговорили Гестапо отпустить

известного физика Хоутерманса для включения его в «команду». Как оказалось, зря. Хоутерманс передал немецкому физику Райхе, эмигрировавшему из Германии все в том же 1941 году, информацию, что фашисты создают атомную бомбу. Узнав об этом, аналогичные исследования активизировали США и Великобритания. Немцам же «не повезло»: заводы и научные центры были уничтожены в ходе войны, и ученые не успели справиться со своей задачей. Ну а кто первым разработал и испытал атомную бомбу, думаем, знают все.



стрелы с огнем артиллерии, чтобы вражеские войска не обнаружили нашу позицию на звук. Ошиблись в расчетах — красноармейцы организуют самое настоящее наступление, сдержать которое будет совсем непросто. Почему? Ну, в первую очередь потому, что в игре крайне неглубокий AI. Гады никогда не прут лоб в лоб, стреляют во время перебежек, умело находят укрытия и даже умеют координировать свои действия. Пока пара бойцов поливает нас автоматным огнем, их однопольчане могут обойти здание и атаковать с тыла. И это — простые солдаты. Со снайперами противника проблем вообще не оберешься: они отлично маскируются и стараются после каждого выстрела сменить позицию. Не удалось ликвидировать с первого раза — готовьтесь к затяжной и нервной перестрелке.

Единственное, чего недостает игре, так это внешнего лоска. Графический движок, если честно, выглядит значительно ниже

среднего, и единственное, что сделано на более-менее достойном уровне, так это погодные эффекты. Зато, как ни странно, очень хорош звук — именно благодаря ему в Sniper Elite есть то, что мы иногда называем словом «атмосфера».

Вообще, Sniper Elite оказалась для нас маленьким открытием. Признаемся честно, никто не ожидал от этого малоизвестного экшена такой прыти. Тут вам и оригинальный сюжет, и продуманные миссии, и динамичный геймплей, и, что самое главное, отлично проработанные снайперские операции. Да, конечно же, Sniper Elite недостает того лоска, которым красуются экшены-блокбастеры (см. для примера рецензию на Call of Duty 2 где-то на соседних страницах). Однако обратить свое внимание на эту игру стоит хотя бы по той причине, что в следующий раз нечто похожее выйдет очень и очень нескоро. ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Хотите взглянуть на Бранденбургские ворота через оптический прицел? А потом, плавно нажав на спусковой крючок, красиво уничтожить у их подножия очередного врага? Тогда Sniper Elite — это игра для вас.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,5

“ИГРОМАНИИ”

Издатель

Activision

Разработчик

Treyarch

Похожесть

Серия Spider-Man

Мультиплеер

Нет

Количество дисков

Один CD

Сайт игры

www.ultimate

spidermangame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

CPU 1,2 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

CPU 2,4 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

ULTIMATE SPIDER-MAN

Олег Ставицкий

Голливуд не грядет — Спайдермен не перекрестится. Это мы к тому, что сегодня не пристало выпускать игры по комиксам без должного информационного повода. **Hulk, Spiderman, Fantastic 4** и прочие **Marvel**-герои пришли на наши с вами мониторы исключительно потому, что одноименные голливудские блокбастеры были запущены в производство. Как и следовало ожидать, лучшая игра про мужчину в красно-синем трико с узорами получилась как раз безо всякого кино, а просто так, для себя. Трудно сказать, что толкнуло творческий тандем **Activision/Treyarch** выпустить **Ultimate Spider-Man** именно сейчас, когда до релиза третьей части соответствующего кинофильма остается еще целый год, но факт остается фактом — перед нами, очевидно, самый удачный проект по мотивам похождения Питера Паркера. Факт этот особенно отраден, учитывая, что

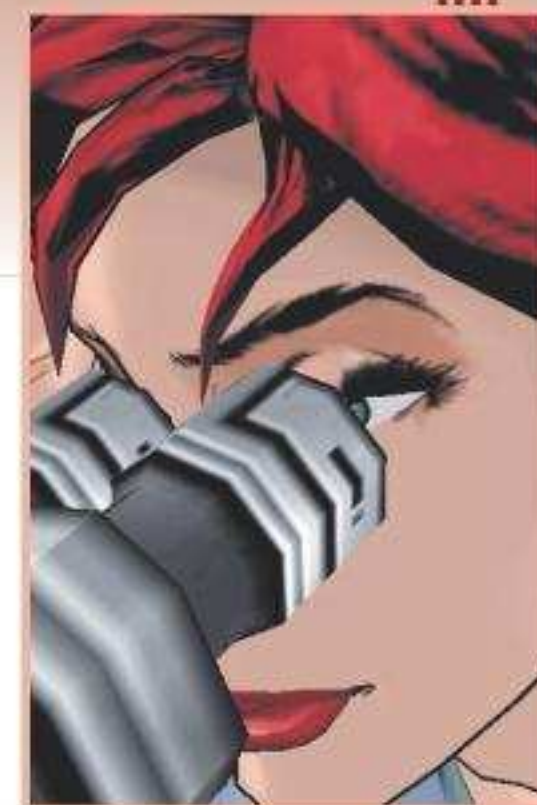
PC традиционно была обделенной Спайдерменом платформой. Так, вместо вполне крепкой **Spider-Man 2** за авторством все той же **Treyarch** мы довольствовались невменяемым не то портом, не то ремейком от **Fizz Factor**.

Забывать про Голливуд

Отсутствие голливудской основы пошло компьютерному Спайдермену исключительно на пользу. **Treyarch** прекратили смотреть в перешедший к ним вместе с лицензией сценарий и включили наконец фантазию. Вместе с ними фантазию наперегали **Брайн Майкл Бендис** и **Марк Бредли** — создатели, между прочим, оригинального комикса **Ultimate Spider-Man**. Бендис в итоге самолично написал сюжет, включая абсолютно все диалоги, а Бредли подробно проиллюстрировал сценарий и нарисовал персонажей. Полу-

чился, в общем, вполне себе интерактивный комикс. Во-первых, местные заставки — выше всяческих похвал. Экран регулярно делится на две, а то и на три части. При этом, пока в одном «окне» происходит комиксовая анимация, в другом в это же самое время крутится 3D. Во-вторых, немодная уже как пару лет **cell-shading** графика пришлось тут как нельзя кстати. Учитывая, что абсолютно всех персонажей заново придумали и сконструировали авторы оригинальной вселенной, **Ultimate Spider-Man** можно смело зачислять в лучшую комикс-игру последней пятилетки. Технология, арт и заставки работают здесь как идеально подобранные детали единого механизма. Отделаться от ощущения интерактивной графической новеллы категорически невозможно.

Тут, конечно, необходимо указать на лицензионную спе-



цифику. Если вы не интересуетесь внутренней политикой компании **Marvell** и не заказываете через **Amazon** их коллекционные издания в твердой обложке, то радость ваша, несомненно, будет неполной. Дело в том, что высшим шиком у поклонников считаются cameo различных персонажей родственного издательства. То есть когда в очередной серии Бэтмана вдруг появляется Супермен — все фанаты впадают в экстатический транс. Аналогичная ситуация происходит и в **Ultimate Spider-**



Схватки с боссами в **Ultimate Spider-Man** — отдельное человеческое счастье.



Да-да, в правом углу не кто-нибудь, а **Wolverine** из **X-Men**.

Man. Здесь на первой же миссии вам повстречается Инферно из «Фантастической четверки», а чуть позже — Росомаха из X-Men. И если для нас с вами это не невеста какая радость, то для людей, еженедельно покупающих в магазине свежий выпуск Fantastic 4, сие есть довольно знаменательное событие. Не то чтобы Ultimate Spider-Man активно паразитировал на фанатском фетишизме, но вы, очевидно, получите гораздо больше удовольствия, если предъявите на входе подшивку одноименных комиксов.

Форменное издевательство

А что же, собственно, геймплей? Тут Ultimate Spider-Man радует и раздражает одновременно. Сама по себе игровая механика вызывает строго положительные эмоции. Вы, в роли Питера Паркера, по-прежнему можете раскачиваться на паутине, ползать по зданиям и безнаказанно падать с Эмпайр Стейт Билдинг. Более того, Ultimate Spider-Man как-то особенно удачно удалось передать ощущение высоты. Когда прыгаешь с крыши небоскреба, становится натурально не по себе. Кроме шуток: голова периодически кружится, а живот неуютно сжимается — совсем как при взлете и посадке на самолете. Как это у Treyarch удалось — неизвестно, но игра довольно ловко управляется с вашим вестибулярным аппаратом.

До того как Treyarch погрязли в обстоятельном жизнеописании укушенного радиоактивным пауком мужчины в узорчатом трико, они создали, между прочим, довольно радикальный экшен **Die by the Sword**. Последний славился замысловатой, но вполне себе аддитивной боевой системой. Так вот, местная экшен-составляющая страсть как хороша — сказывается, видимо, неистраченный талант. Питер Паркер научился вытворять такие комбо, что его широкоэкранный прототип аккуратно отползает в сторону. Механика, причем, предельно простая: у вас есть удар, есть возможность пускать паутину, и есть, соответственно, прыжок. Но из этих трех компонентов склады-

ваются до того бодрые и свирепые драки, что каждого сражения ждешь как праздника.

Спайдермен научился бить от стены с отскоком. Научился оперативно окукливать врагов паутиной и подтягивать их к себе. Научился закидывать замотанные тушки на ближайший фонарный столб. Среднестатистическая драка в итоге выглядит следующим образом: вы падаете с крыши на пятерых врагов, отталкиваетесь от макушки одного из них, приземляетесь, лупите близлежащего, плюете в глаза его соседу, подтягиваете паутиной третьего, подпрыгиваете, бьете его в воздухе и повторяете вышеозначенную раздачу в обратном порядке. Последний люмпен, скорее всего, закончит, болтаясь, привязанный за ногу, на окрестном столбе. Прелесть этой феерии увеличивается прямо пропорционально количеству врагов. Чем их больше, тем богаче комбо. В итоге вы с радостью будете ввязываться в самые пустяковые драки, лишь бы потренировать свежеразработанный удар в воздухе или очередной выкрутас с паутиной.

Так вот, к описанным абзацем выше радостям приходится пробиваться через довольно неуклюжую систему раздачи миссий. Treyarch все никак не оставят свою идею огромного города, где Спайдермен вынужден ежеминутно переводить пенсионерок через улицу и доставать трудных подростков с крыш небоскребов. В итоге игра строится следующим образом: вам выдают совершенно роскошную сюжетную миссию, которая проходит за поем. Затем Питер оказывается в огромном Манхэттене, по которому раскиданы жетоны с якобы пробочными заданиями. Последние бывают двух типов: гонки и драки. Гонки являют собой марш-бросок по чекпойнтам на время, а драки — последовательное избиение представителей различных нью-йоркских банд. И то и другое наскучивает буквально на второй раз (неуместные гонки так и во все раздражают сразу). Но для того, чтобы на карте появился сюжетный маркер, таких вот гонки-драки необходимо пройти от двух до четырех. В итоге Ultimate Spider-Man превращается в фор-



Это Веном, и он ест людей. Не веселья ради, между прочим, а чтобы жить.

менное издевательство — яркие и грамотно срежиссированные задания чередуются здесь с унылыми героическими буднями. Ах да, периодически в городе случаются еще попытки суицида (или это выпадения из окна — неясно) и ограбления. За такое вот мелкое геройство вам открываются всяческие необязательные бонусы вроде скетчей или обложек комиксов.

Радости жизни

Помимо собственно Спайдермена игра периодически ввергает в ваши руки его главного оппонента — Венома. Миссии с его участием чуть ли не интереснее, чем собственно паучьи. Во-первых, Веном выглядит на порядок круче — он большой, фиолетовый, и у него щупальца. Во-вторых, ему постоянно приходится поддерживать свою жизненную энергию, питаясь людьми. Так, в первой же миссии, вам надлежит сожрать маленькую девочку, которая до последнего момента будет трогательно сжимать в руках воздушный шар в форме головы Спайдермена.

Положа руку на сердце, если бы Treyarch вдруг удумали сделать игру про Венома, все были бы только рады. Он умеет хватать машины и колошматить ими по головам. Он умеет хлестать щупальцами, ломать людей о колено и прыгать на двадцать этажей вверх. Он ходит по вертикальным поверхностям и рычит дурным голосом. Прелесть, в об-

щем, а не персонаж. В финальной схватке, к сожалению, вы будете драться на стороне человека в красно-синих лосинах.

Кстати, о финальных схватках. Местные боссы — отдельное удовольствие. За ними нужно гоняться, они ломают стены, крушат машины «скорой помощи» и кидаются транспортными средствами. Драки с ними всегда роскошно обставлены и расцениваются как настоящий праздник. К сожалению, к таким вот удивительным моментам в Ultimate Spider-Man постоянно приходится пробиваться через абсолютно неуместные побочные миссии. Желание Treyarch растянуть удовольствие от своего проекта и продлить тем самым часы геймплея понятно. Но им нечего стыдиться — сюжет, написанный авторами оригинального комикса, хорош сам по себе, и если бы разработчики взяли пример с того же Gun, закончив игру через 5–6 часов, никто бы особенно не расстроился.

■ ■ ■

Несмотря, впрочем, на мое журналистское брюзжание, Ultimate Spider-Man действительно является лучшей на сегодняшний день игрой по комиксам. Для того чтобы ее сделать, оказывается, нужно было совсем немного: пригласить авторов оригинала на должности сценариста и художника, доработать боевую систему и немного поиграть с технологиями. Ну и самое главное — забыть про Голливуд. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Лучшая комикс-игра последней пятилетки, вышедшая без голливудской поддержки, зато при непосредственном участии оригинальных художников и сценаристов. Cameo прочих Marvel-героев прилагаются.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7.0

“ИГРОМАНИИ”

Издатель	Бука
Разработчик	Lesta Studio
Похожесть	Battlestations: Midway
Мультиплеер	Нет
Количество дисков	Один DVD/Три CD
Сайт игры	www.steelmonsters.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,7 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,4 GHz, 768 Mb, 128 Mb Video



лостью). Разумеется, быть флото-водцем-оркестром игрока никто не заставляет — результаты тактических битв, при желании, может рассчитывать компьютер, да и в кабину бомбардировщика никто силком тянуть не будет.

Помимо этого существует набор отдельных сценариев, среди которых есть как основанные на исторических событиях, так и вы-

Андрей Александров

СТАЛЬНЫЕ МОНСТРЫ

Большому кораблю — большая торпеда. А если корабль этот гружен сотнями популярных штампов про Вторую мировую войну — так можно и две торпеды, для полной гарантии. Почему так злобно? Ну, если вы регулярно читаете наш журнал, то отвечать на этот вопрос, наверное, не надо: сами ведь знаете, какая страшная ситуация сложилась на рынке WW2-игр. Если экшен — то обязательно с очередным рядовым Райаном в главной роли и про Нормандию. Если стратегия — то обязательно с «Тиграми», огнеметчиками и снова про Нормандию. Если... ну вы уже поняли, что мы сейчас в третий раз упомянем Нормандию, да?

К счастью, торпеда для упомянутой выше посудины все-таки нашлась — речь, если кто не догадался, идет о «**Стальных монстрах**». Эта стратегия — у-ра! — совершенно непохожа на большинство игр про Вторую мировую. Даже и не верится, если честно.

На Восток!

Начнем, пожалуй, с того, что в «Стальных монстрах» нет Нормандии — действие игры разворачивается на Тихом океане. Учтившая историю по стратегиям и экшенам молодежь наверняка и не знает, что именно здесь проходили крупнейшие морские сражения Второй мировой — между США и Японией. О, самые продвинутые вспомнили Перл-Харбор? Да, а ведь еще была битва у атолла Мидуэй, Гуадалканал, атомная бомбардировка Хиросимы и Нагасаки и так далее. Вот в этих замечательных событиях и предлагают нам принять участие «Стальные монстры».

В теории все выглядит просто шоколадно: основу игры составляют две глобальные кампании, каждую из которых можно проходить как за США, так и за Японию. Разница лишь в расстановке сил: в одном случае она приближена к той, которая была в реальной вой-

не, во втором же нам предстоит начинать практически с нуля — каждая сторона обладает лишь несколькими центральными базами, а остальной океан пока «свободен». Кроме того, на старте самураи лучше вооружены и обеспечены деньгами, а янки, в свою очередь, обладают доступом к огромному количеству ресурсов.

Геймплей в кампаниях состоит из трех отдельных частей. На глобальной карте разворачивается не менее глобальная стратегия: игрок руководит десятками эскадр, распределяет ресурсы, развивает базы и занимается прочими полезными вещами. Следом идут тактические битвы, которые случаются тогда, когда корабли противоборствующих сторон встречаются в море. Ну и, наконец, самая «низшая» форма геймплея — это управление отдельным юнитом (список ограничивается самолетами, установленными на кораблях зенитными орудиями и прочей ме-



Ну и, разумеется, игра про войну между США и Японией не может обойтись без ядерной бомбы!



Б-29 развлекают себя ночным бомбометанием. Мы же наслаждаемся потрясающе красивым зрелищем.

мысленные (привыкайте, друзья, — несмотря на серьезный подход, разработчики позволили себе немножко пофантазировать), отличный планировщик «собственных» миссий и обучающий режим. Впрочем, настоящий морской волк, разумеется, оставит эту мишуру без внимания и, с разбегу нырнув в объятия одной из глобальных кампаний...

... обнаружит, что вода-то тут холодная! В большинстве стратегий ведь как — с игроком-новобранцем нянчатся, аккуратно вводя в курс дела. Выдадут для начала десяток солдат, натравят нескольких малахольных врагов — пускай тренируется. В «Стальных монстрах» подобный подход не приветствуется. Вызвались возглавить американский флот в борьбе с самураями? Что ж, извольте руководить *всем американским флотом* — и никаких поблажек. Радуйтесь — все это богатство ваше. Вон, в одном Перл-Харборе на рейде стоит с десяток авианосцев и линкоров плюс несметное количество крейсеров разной степени «тяжелости», эсминцев, подводных лодок, транспортов и прочей полезной техники. Ей-богу, в первые минуты игры в «Стальных монстров» чувствуешь себя человеком, который заснул под мостом, а проснулся в кресле президента компании Sony.

Зазнаваться, впрочем, не стоит. Президент крупной компании лицо подневольное — равно как и командующий флотом. Игрок проводит всего несколько минут за беспомощным созерцанием карты — и тут подает голос правительство, которое, разумеется, требует от своего подданного каких-нибудь телодвижений. Почему бы уважаемому флотоводцу не разработать парочку новых технологий, способных помочь побить супостата? Или не освоить новую базу? Или не сделать еще что-нибудь мудреное на благо народа? За своевремен-

ное выполнение заданий, разумеется, положен пряник с начинкой из денег и ресурсов; за провал — самый настоящий кнут. Подобный подход является отличным стимулятором — под давлением правительства начинаешь совершать какие-то действия, пытаешься разобраться в игре и так далее.

Освоение, правда, усложняет очень неудобный интерфейс — он недостаточно логичен и перегружен лишними элементами. На то, чтобы научиться некоторым вещам, например формированию эскадры из кораблей, уходит по нескольку часов. Местами разработчиков подводит и излишняя щепетильность. Так, например, чтобы возвести на новой базе береговую артиллерию, нужно построить пушки, погрузить их на транспортный корабль и доставить морем в место назначения. Оно, конечно, понятно, что в жизни так и было, но здесь у нас все-таки игра, для которой обилие микроменеджмента — одна из самых страшных бед. И, к сожалению, «Стальные монстры» ее не избежали — зачастую игроку вместо того, чтобы вынашивать коварные замыслы, приходится разбираться с производством торпед и вручную укомплектовывать очередной авианосец самолетами, пилотами и матросами. Радует лишь то, что игра не так масштабна, как большинство глобальных стратегий, — нырять в пучину микроменеджмента приходится не очень часто.

После установления товарищеских отношений с интерфейсом (слово «дружеских» к этой баранке с колючками, к сожалению, не подходит) начинаешь постепенно понимать, что в игре, несмотря на всю ее сложность, присутствует логика, причем очень понятная. Святая святых каждой из противоборствующих сторон — это метрополия, где производятся корабли и прочая военная техника, а также ведутся научные разработки.

Очень важны и военные базы, разбросанные по океану. Во-первых, часть из них добывает ресурсы — деньги, нефть, сталь и т. д., которые наши войска расходуют с огромной скоростью. Во-вторых, некоторые базы обладают и стратегической ценностью — так, американцам, которые с самого начала контролируют расположенный посреди океана Перл-Харбор, намного проще реагировать на изменение ситуации, миглом «доставая» неожиданно появившиеся корабли противника.

Основание и развитие базы — дело не самое простое. Для полноценного ее функционирования требуется потратить огромное количество времени на возведение основных построек: складов, казарм, аэродрома и т. п. Одновременно с этим, эскадра за эскадрой, перебрасывается флот, а следом за ним — и ресурсы. Типичная для начала ошибка — постараться «объять необъятное», бросившись осваивать и развивать ударными темпами все новые базы. Бюджет при таком подходе моментально вылетает в трубу, производство и научные разработки стопорятся — и страна терпит первое поражение не от врага, а из-за глупости командира. Впрочем, со временем набираешься опыта, выбираешь несколько наиболее удачно расположенных баз и сосредотачиваешься на них — остальные же превращаются в базальные сырьевые придатки.

Следующая непростая задача, которую ставят «Стальные монстры» перед игроком, — это организация снабжения. Далеко не все базы способны самостоятельно обеспечивать себя всем необходимым: в одном месте больше топлива, в другом — боеприпасов. Ну а в третьем нет вообще ничего, зато до японцев — всего лишь несколько дней плавания. Для того чтобы не возни-

УРОКИ ИСТОРИИ

Пиар, как известно, бывает разным. Кто-то вкладывается в рекламу, кто-то — в дорогое шампанское на фуршетах для журналистов. А вот сотрудники Lesta Studio написали огромное количество очень грамотных и понятных статей по истории войны на Тихом океане. Тут вам и описание легендарного истребителя «Зеро», и рассказ про бомбардировку Перл-Харбора, и многое другое. Где именно находится все это богатство? На нашем замечательном DVD-диске, в разделе «По журналу»! И, разумеется, мы благодарим «Лесту», которая разрешила нам разместить у себя эти статьи. Спасибо!

кало подобной вселенской несправедливости, во флоте держат огромное количество транспортных судов — танкеров и сухогрузов. Впрочем, не стоит пугаться, ведь в этом случае микроменеджменту все-таки обломали зубы. Игра обладает достаточно гибкой системой автоматического снабжения — после некоторых настроек игроку приходится заботиться лишь о том, чтобы конвой не перехватил враг.

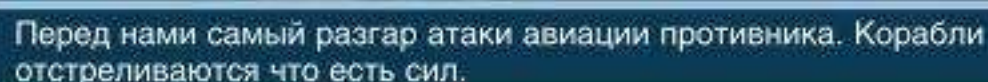
Отдельный вопрос — суда, которые находятся в плавании. Они, разумеется, тоже требуют топлива, а после жаркого сражения — и боеприпасов. Со снабжением посудин уже придется возиться самому. Нефть корабли потребляют с потрясающей скоростью — так что пересечь океан на одной заправке не получается. Ситуацию час-



Не жалец...



Японцы собрались навалиться на Гавайские острова. Под таким напором звездато-полосатая колония вряд ли выстоит.



84

Смотри кино, играй в игру

PETER JACKSON'S KING KONG THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE



united
international
pictures

Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

бука[®]
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved.

- Издатель: 2K Games
- Разработчик: PopTop Software
- Издатель в России: Новый Диск
- Похожесть: Battle Isle
- Мультиплеер: Интернет, локальная сеть, хот-сит
- Количество дисков: Два CD
- Сайт игры: www.2kgames.com/shatteredunion

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 128 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,5 GHz, 256 Mb, 128 Mb Video

SHATTERED UNION

Сергей Водолев

«Красные», собрав остатки своих сил в единый кулак, занимают позиции напротив ключевого города. Они не опасаются применения тактического ядерного оружия — знают, что враг истратил его несколько ходов назад. Затаив дыхание, стратег «красных» и донельзя заинтригованные наблюдатели нейтральных держав припадают к своим мониторам — сражение подошло к своей кульминации.

Все начинается с того, что из осажденного города неторопливо выезжает «Хаммер», выхватив своим мощным радаром оперативную обстановку на много позиций вокруг. На правом фланге появляется вертолет, «видящий» еще дальше, чем джип. Все, разведка завершена...

И вот на Т-90, который возглавляет армаду атакующих, с неба обрушивается начиненная смертью ракета. Довершает дело залп стационарной артиллерийской установки, установленной на окраине города. Следом гибнет еще один танк — и вот по дороге, откуда-то из тылов, в образовав-

шуюся прореху устремляются простенькие, но быстрые броневики, которые буквально разрывают на куски прикрывающую наступление «Шилку». Начинается самый настоящий разгром — на беззащитную группировку с воздуха один за другим безнаказанно пикируют бомбардировщики, довершая отлично спланированную операцию. И уже неважно, что несколько самолетов гибнут, попав под огонь еще одного, не обнаруженного разведкой комплекса ПВО: у красных все равно практически не осталось техники и продолжать наступление они не смогут.

Очень старая школа

События, «нарисованные» выше, разворачиваются не в красочной картинке онлайн-боевика или реальновременной стратегии. Это даже не могучий скриптовый ролик, который использует самые свежие графические технологии. Все это, по большей части, происходит в головах игроков, для которых игра — лишь своеобразная «точка опоры».

Ничего странного и удивительного здесь нет: именно так было давным-давно, во времена, когда умами геймеров владели такие игры, как **Panzer General**, **Fantasy General**, **Warlords** и **Battle Isle**. Мы смотрели на спрайтовые кадры из них, а в воображении разворачивались битвы, зрелищные настолько, что способны заткнуть за пояс даже самые современные сегодняшние стратегии.

С тех пор прошло очень много лет. Частично аскетичные пошаговые стратегии ушли в хардкорный андерграунд, где горстки энтузиастов создают игры «для своих»: «правильные», но малопонятные обычному человеку. Частично послужили основой для навороченных проектов с «вкраплениями» реального времени, ролевыми элементами и т. д. Частично просто исчезли: соревнования мозгов оказались менее востребованными, чем соревнования рефлексов.

К счастью, находятся все-таки исключения из правила. Недавно, например, смельчаки из



PopTop Software выпустили **Shattered Union** — проект, способный вызвать у любого ветерана компьютерных игр ностальгические воспоминания о **Battle Isle**. Здесь все как в старые добрые времена: игровое поле, поделенное на шестиугольные гексы, аккуратные модельки юнитов, пошаговый режим, в котором мы управляем войсками.

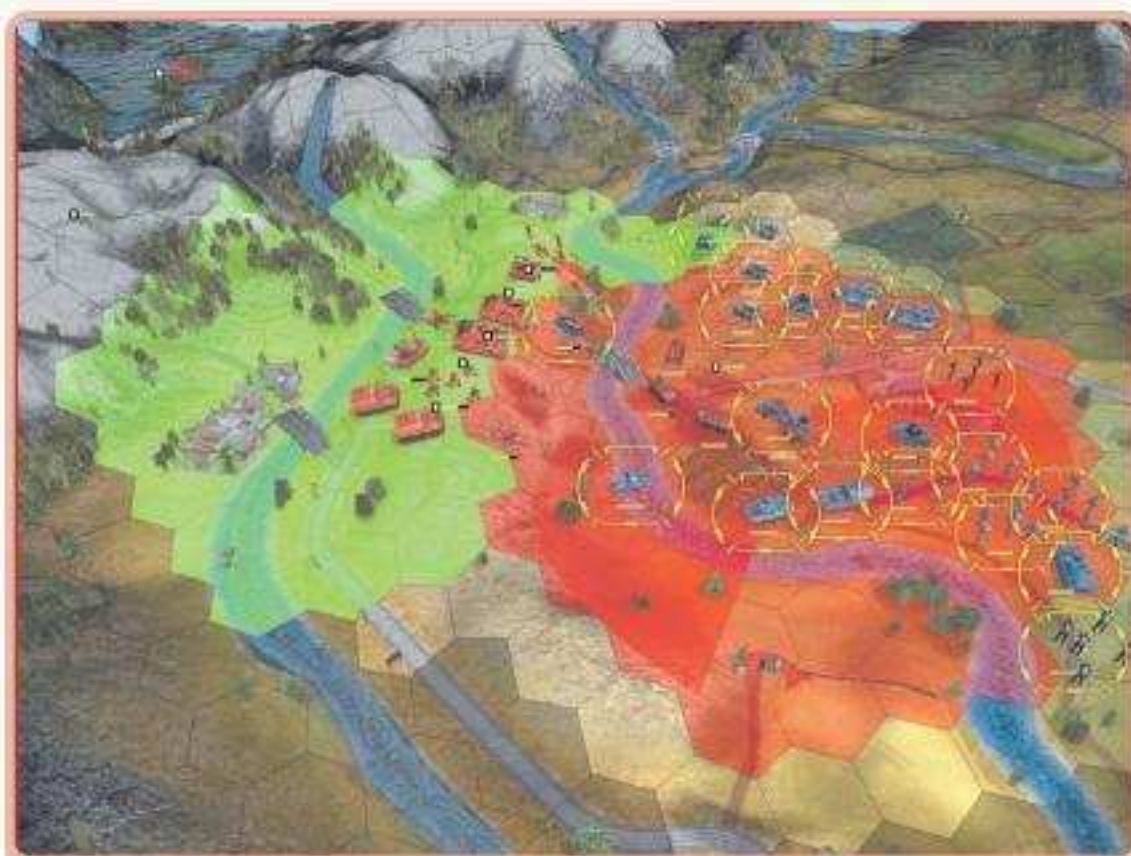
Но, несмотря на все это, **Shattered Union** ни в коем случае не носит сомнительное звание «клона» — игра удивительно оригинальна и самобытна. Не является она и развлечением «для своих» — даже самый зеленый новичок почувствует себя здесь как дома и очень быстро разберется во всех тонкостях и хитростях боевой системы.



А вот это уже нехорошо — обижать маленьких.



Русские идут. Причем, что самое забавное, с Запада.



Красная зона — прикрыта ПВО.
Самолетам туда соваться не рекомендуется.

Вместе мы — сила!

Shattered Union начинает удивлять с самых первых минут знакомства. Возьмем, например, сюжет. Представьте Соединенные Штаты Америки, которые... расколоты на несколько нелепых мини-государств и охвачены Второй гражданской войной. Очень-очень дерзкий ход — обычно «раскалывают» и «охватывают» кого угодно, но не США. Более того, разработчики пошли еще дальше и пригласили на чаепитие Евросоюз и Россию, которые выступают в роли миротворцев. Весьма агрессивных миротворцев, надо сказать.

Но главное достоинство Shattered Union — это, конечно же, не сюжет, а возможность игры в много игроков. Находим противника в интернете, локальной сети или даже просто среди своих друзей (да-да, обожаемый хот-сит никто не отменял!) — и проводим полтора-два часа за увлекательным единоборством. Можно, разумеется, сразиться и с искусственным интеллектом, но удовольствие будет уже не то. Все-таки Shattered Union в первую очередь «компанейская» игра — как та же самая серия **Worms**, например.

Начинать знакомство следует с боевой системы. Основные правила стандартны: есть поле, разделенное на гексы, по которым перемещаются юниты. Действия мы совершаем по ходам — сначала первая сторона, затем

вторая. Главная задача в любом сражении всегда одна и та же: первому захватить определенное количество «опорных пунктов». Плюс для того, чтобы избежать патовых ситуаций и искусственного затягивания игры, введено ограничение на количество ходов.

Вся тактика заключается в грамотном использовании юнитов, каждый из которых обладает огромным количеством характеристик и возможностей. Есть три вида атаки: против авиации, бронетехники и пехоты. Есть показатели защищенности и того, какой побочный ущерб причиняет юнит — в США даже во время гражданской войны стараются не обижать мирных жителей. Есть, наконец, запас топлива, дальность обзора и стрельбы и количество гексов, которые юнит может преодолеть за один ход.

Универсальных юнитов, разумеется, не существует. Достаточно бросить беглый взгляд на перечень характеристик — и становится ясно, что вертолету хватит запаса хода, чтобы подойти к врагу, атаковать и безнаказанно отступить, а стационарной пушке обязательно нужны внешние «глаза», чтобы вести огонь на максимальную дальность. Что бомбардировщик или истребитель, входя в зону действия ПВО, автоматически подвергается его атаке. Что разные типы рельефа дают те или иные бонусы к атаке и защите каж-

КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ



Перед вами скриншот из Battle Isle — игры, появившейся в 1991 году и моментально ставшей культовой... нет-нет, не в определенных кругах. В те времена это был практически всенародный хит. Почему Battle Isle стала столь популярной? Да примерно по той же причине, по которой Shattered Union получила в этой рецензии восемь с половиной баллов. Это была игра простая в освоении, но в то же самое время очень глубокая и интересная. Ну и главная причина — в Battle Isle можно было играть вдвоем за одним компьютером. А для тех времен это

было очень важно.

Между прочим, в Shattered Union нет многих фишек, что были с успехом применены еще тогда, в 1991 году, и при этом не усложняли геймплей. Например, нет возможности производства дополнительных юнитов во время боя и поиска предназначенных для этого ресурсов. Нет возможности транспортировки одних юнитов внутри других. Нет флота. Нет оперативного ремонта на поле боя. Но, как говорится, лиха беда начало — а мы уверены, что продолжение не заставит себя ждать. Главное — не повторять ошибок следующих игр серии Battle Isle, которые из-за постоянного усложнения боевой системы ненужными никому элементами в конце концов просто стали неинтересны геймерам.

дого из родов войск. Ну и еще много всяких «что».

Есть, конечно же, и несколько упрощений, которые будут заметны лишь хардкорным фанатам. Например, дальность атаки не разнится в зависимости от типа атакуемого юнита — хотя стоило бы. Однако все это мелочи, которые на геймплей практически не влияют.

Не совсем обычным оказался баланс. В Shattered Union существует пять основных фракций, отличающихся лишь двумя-тремя уникальными юнитами, которые очень хорошо характеризуют стиль игры: упор на атаку, оборону, мощь или мобильность. Плюс есть две специальные фракции, совершенно непохожих на других — они подойдут, в свою очередь, для любителей нетрадиционных тактик.

Кроме юнитов каждая сторона обладает набором очень мощных специальных возможностей: атака по площадям, глобальный «ремонт» юнитов и так далее. Будучи вовремя и грамотно примененным, этот фактор может даже решить исход сражения.

Выглядит Shattered Union ничуть не хуже, чем играется. Нет,

графический движок не блистает суперсовременными технологиями — все дело в потрясающей стилизации. Игровое поле сделано следующим образом: на «крышке стола» создан убедительный красивый рельеф, с реками и дорогами, холмами и городами, мостами и лесами. Сверху на него наложена «гексовая» сетка. На максимальном удалении можно окинуть одним взглядом даже очень большую «доску», ну а максимальное приближение дает возможность рассмотреть очень детальные модели боевых машин (пехота выглядит, увы, куда хуже), на которых даже видны повреждения, полученные в бою.

■ ■ ■

Shattered Union — удивительная игра. Она совершенно непохожа на все то, что выходит сегодня, в ней чувствуется геймплей, который был популярен в начале 90-х годов и который практически забыт сегодня. Тем не менее, несмотря на это, Shattered Union не выглядит белой вороной в стае современных крупнобюджетных стратегий и экшенов — она здесь как своя. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Замечательная игра, которая возвращает нам надежду на возрождение легендарного жанра, о котором почти все мы уже забыли. Shattered Union стоит попробовать хотя бы для того, чтобы потом заявить друзьям — «а я знаю, как играли пятнадцать лет назад!».

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ

8,5

“ИГРОМАНИИ”



- Издатель: Paradox Interactive
- Издатель в России: 1С
- Разработчик: Paradox Interactive
- Локализатор: snowball.ru
- Похожесть: Настольные стратегические игры
- Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
- Количество дисков: Один DVD
- Сайт игры: www.diplomacy-pcgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1.6 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

DIPLOMACY

Петр Тюленев

Рассказу о настольной «Дипломатии» можно посвятить отдельную статью в нашем разделе «Вне компьютера». Эта игра, появившаяся в 1959 году, стала настоящим хитом масштаба «Монополии» или «Колонизаторов». Представьте себе Европу накануне Первой мировой. Семь мировых держав: Российская Империя, Великобритания, Австро-Венгрия, Германия, Франция, Италия, Турция. Каждая — со своими провинциями, со своей армией и флотом, а также со своими немереными амбициями. Но в одиночку господином мира не станешь: войны теперь выигрывают не на полях сражений, а на кончике дипломатического пера. Правила по сложности лежат где-то между шашками и шахматами. Настоящее веселье, впрочем, начинается, когда игроки отвлекаются от маневров и сражений, поднимают взгляд от карты Европы и принимаются заключать временные соглашения, вечные альянсы, пакты о ненападении, тактические перемирия и прочая, прочая, прочая.

И уж в дипломатической части правила несколько не ограничивают воображение — договаривайся о чем хочешь! Именно это и сделало настольную «Дипломатию» бестселлером, который не сходит с магазинных полок и по сей день. Даже ушлые отечественные пираты, особо не увлекающиеся настолками, выпустили ее клон — «Тайную дипломатию».

Так или иначе, но «официально» познакомиться с игрой сейчас можно двумя способами. Либо заказав ее на Западе — это влетит в копейчку. Либо сыграв в одну из компьютерных версий. Например, в **Diplomacy** от компании **Paradox Interactive**.

Тяжело в учении, тяжело в бою

Понятное дело, что в области игровой механики ничего нового сказать было нельзя: правила движения юнитов и ведения боев остались неизменными с 1959 года. У каждой стороны имеются армии и флоты. Пер-

вые ходят только посуху, вторые бороздят морские просторы и заплывают в прибрежные области. В провинции может находиться только один юнит. Силы войск всегда равны. При нападении на какую-либо территорию назначается захватывающий юнит и поддерживающие его; противник аналогичным образом строит свою оборону. Сторона, набравшая больше сил, побеждает. Игру до тех пор, пока кто-нибудь не подомнет под себя почти всю Европу.

Но главное, как говорилось выше, — сама дипломатия. Договариваясь с соперниками, вы можете обезопасить тылы, провести совместную атаку или разделить сферы влияния. Именно полноценную реализацию этой составляющей и обещали нам разработчики. Что, согласитесь, не шутка: следующим шагом можно было бы заменить компьютерными программами всех дипломатов и сотрудников министерств иностранных дел.

Главное, что здесь надо сделать, — заставить компьютер



понимать предложения живого игрока. Чтобы разобраться с этим (а заодно освежить в памяти правила «Дипломатии»), мы выбираем в меню волшебный пункт «Tutorial» и — отдельная песня! — надолго здесь увязаем. Наше обучение состоит из семи небольших глав и занимает в целом около трех часов личного времени. Это при том, что правила настольной «Дипломатии» объясняются на пальцах за пятнадцать минут!

Чему мы учимся за эти три часа? Тому, как реализовано общение между игроком и компьютером (а в мультиплеере — между всеми игроками). Сначала мы вызываем одного или нескольких дипломатических партнеров



Так выглядит настольная «Дипломатия»...



...А так — компьютерная. Зато настольную можно пощупать.



До того как потерять один глаз, Франческа Кук возглавляла британскую дипломатию.



Предлагаем немцам поддержать наш флот против Франции. Немцы, как всегда, откажутся.

на частную беседу. Сразу формируется отдельная папка, куда мы можем складывать свои предложения. Они бывают двух видов: краткосрочные и, соответственно, долгосрочные. Первые обозначаются стрелочками на карте Европы: вот, например, твои войска помогают мне выгнать фрицев из Силезии, а взамен мой флот перевозит твоих гвардейцев через Адриатическое море. Вторые включают в себя пакты о ненападении, альянсы, объявление демилитаризованных зон и т. п. Каждое из долгосрочных соглашений влечет за собой громадный перечень того, что можно и чего нельзя делать, заключив его, причем досконально в этом перечне способен разобраться, пожалуй, только компьютер.

Впрочем, поиграв полчаса (после чашки кофе и плотного завтрака, чтобы опомниться от трехчасового tutorial'a), понимаешь, что все эти долгосрочные и краткосрочные гроша ломаного не стоят. Причина тому — неистребимый искусственный интеллект виртуальных партнеров. Девять из десяти твоих предложений отправляются в мусорную корзину безо всякого объяснения причин (последнее, надо сказать, в игре вовсе не предусмотрено). Зато время от времени на тебя сыплются совершенно безумные депеши об оказании (тобой, разумеется) безвозмездной помощи. Если пытаешься сделать их взаимовыгодными, на тебя смотрят с выражением «маль-

чик, ты чей?» и отправляют бумагу в корзину. Если набираешься наглости отклонить «великолепное предложение», компьютер обижается и присылает его снова. И снова. И снова. И еще три раза снова. Если же все-таки удастся о чем-то с кем-то договориться, то рано праздновать — при первом же удобном случае этот кто-то нарушает договор. Ну вот просто из принципа. Наверное, бравый девиз «Не доверяй никому» разработчики очень крепко вбили в мозги искусственному интеллекту.

При всем при этом нет-нет, да заметишь: сам компьютер дипломатию активно использует. Вот лягушатники поддержали своих извечных врагов англичан, а вот австрийки пришли на помощь макаронникам... И, глядя на это, чуть ли не хнычешь: «Ну дяденька Франц-Иосиф, ну чего тебе стоит помочь мне выбить турок из Болгарии, у тебя же в Сербии армия без дела стоит, а там братья-славяне под гнетом мусульманским страдают!». Молчит дяденька Франц-Иосиф, не дает ответа. Ибо — дипломатия. Ибо — не доверяй никому. Вот и приходится освобождать Балканы самостоятельно, ностальгируя по старой доброй настолке.

Гладко было на бумаге...

Помучившись некоторое время в одиночной игре (а надо сказать, даже без дипломатической составляющей победить искусственный интеллект несложно),

решаешь попробовать силы в мультиплеере. На выбор предлагаются игра по локальной сети или через интернет-сервер. В чем подвох? Правильно: нет хит-сита. А ведь он более чем необходим! «Дипломатия» — игра пошаговая, и реализовать хот-сит таким, каким, например, он был в любой части **Heroes of Might and Magic**, здесь несложно. Однако Paradox (вот уж действительно парадокс!) распорядился по-другому.

Ну что же? Выбираемся в сеть, находим партнеров. Вот, думаем, сейчас пообщаемся, разделим Европу кончиком пера. И тут — снова незадача: вести переговоры придется все на том же ломаном языке значков и стрелочек, который предлагают нам для общения с компьютером. И тонкости которого известны, опять-таки, только искусственному интеллекту. Чата, имеющегося даже в «Героях», — нет. Ни текстового, ни тем более голосового. В качестве аргумента нам поясняют: конечно, рисовать стрелочки и выбирать однотипные соглашения это не живой язык с его безграничными возможностями, зато такая символическая система доступна игрокам со всего земного шара. Скажем откровенно: ничего подобного. Чтобы освоиться в этой новопридуманной системе, требуется несколько дней вдумчивого изучения всех ее нюансов. Это не интуитивно понятный интерфейс, а этаким дипломатическим эсперанто. Непродуманный, не-

логичный и необязательный к исполнению.

Достаточно слабо игра выглядит и внешне: даже фишки на поле не анимированы, а по краям карты идет характерный коричневый бордюр. Единственный луч света — аватары. Они очень разнообразны (более двадцати лиц), но ведут себя удручающе одинаково. Довольная улыбка в случае победы, ахи и вздохи при поражении, истощенный вопль, если какая-то страна стерта с лица Европы. Обещали, что выражение лиц будет изменяться в зависимости от расположения противника к тебе — но на автора этой рецензии все соперники смотрели одинаковыми буками. Возможно, из-за попыток хоть о чем-то с ними договориться.

Несмотря на все вышесказанное, есть в «Дипломатии» и позитивные моменты. Например, музыка — она вполне передает дух милитаристского двадцатого века, а некоторые треки даже западают в память. Или режим Sandbox, в котором игроку позволено управлять всеми семью сторонами сразу. При желании его можно приспособить под отсутствующий хот-сит — или оттачивать на нем тактические приемы. Ну и, наконец, компьютерная Diplomacy может стать для вас стимулом заказать-таки настольную версию и провести с друзьями множество часов, заполненных полноценными дипломатическими интригами. ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

■ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Увы, как чаще всего и бывает с компьютерными версиями настольных игр, Diplomacy оказалась в разы хуже своей «бумажной» тезки. Попробовать, конечно, стоит, но если надумаете заняться «Дипломатией» серьезно — то лучше все-таки купить настолку.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 5.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 5.0

РЕЙТИНГ

6,5

«ИГРОМАНИИ»



МАГИЯ КРОВИ

Андрей Александров

Мы уже не раз говорили со страниц нашего журнала о том, что у российских разработчиков компьютерных игр есть одна не самая приятная черта — стараясь создать хит, они щедро фаршируют свое детище огромным количеством всяких новаций, крутых фишек и прочим геймплейным добром. Шедевр, по их мнению, — это нечто масштабное, сверхоригинальное и обязательно непохожее на прежние эталоны жанра.

Стоит ли говорить, что подобная идеология нередко рождает нечто с богатым внутренним миром и очень колючей наружностью. Крутые фишки есть, инновационный геймплей наблюдается, а вот как ко всему этому подступиться — непонятно. Самые патристичные игроки, разумеется, продираются сквозь шипы и находят за их заслоном нечто красивое, доброе и дружелюбное — но вот остальные чаще всего теряются по дороге.

Признаться, ожидая «Магию крови», мы опасались именно

этого — что наворотят разработчики всего и много, угробив проект под грудой различных ненужных вещей. Тем более предпосылки для этого были: игра создавалась «фанатами Diablo для фанатов Diablo». На последней Конференции разработчиков игр эти самые фанаты очень долго рассказывали вашему не покорному автору о геймплее, причем почти каждая вторая фраза начиналась с «а вот еще у нас...». Звучали эти обещания, надо сказать, очень соблазнительно, но сомнения оставались.

Тем не менее игра в итоге оказалась очень неплохой — и при этом из нее не пришлось почти ничего выкидывать. Редкий случай.

Пир колдунов

Знаете, после первых часов знакомства с «Магией крови» приходишь к удивительному выводу: главной «запчастью», на которой держится, пожалуй, вся игра, является не сюжет, не

двенадцать магических школ, не мощнейшая система прокачки и даже не очень красивая графика — им является скромный индикатор в виде истекающего кровью меча. Он появляется на экране во время серьезных заварушек и показывает, насколько эффективно сражается игрок и насколько большой бонус в виде ускорения роста опыта он за это получит.

Наш вам совет — попробуйте в самом начале своих приключений записывать этот нехитрый показатель. Формула проста: чем быстрее он растет, тем глубже вы утонете в игре и тем дольше из нее не вынырнете. Среди разработчиков и тестеров ходит легенда об одном таинственном человеке, у которого мерцающая на мече цифра никогда не опускается ниже пяти десятков (максимальный показатель — две сотни). Именно что «легенда» — самого игрока-чемпиона никто, разумеется, не видел.

Хотите побить этот рекорд? Что ж, тогда вам прямая дорога в школу магов — если вы вдруг не в курсе, вся игра основана на волшебстве, колдовстве и прочем оккультном баловстве; мечи же с булавами здесь низведены до роли дополнительного оружия. Следовательно, «расписание занятий» будет подобающим: мы осваиваем первые несложные заклинания, знакомимся с основами местной боевой системы и т. д.

После окончания несколько затянутого обучения игрока впервые ставят перед сложным выбором, предлагая определиться, какой из предложенных персонажей ему милее всего. Ассортимент, надо сказать, очень оригинальный: не в меру упитанный монах, юноша-заучка в забавных очках, непонятно зачем вышедшая на тропу войны жена булочника и оч-чень соблазнитель-

Издатель	1C
Разработчик	SkyFallen Entertainment
Похожесть	Серия Diablo, Sacred
Мультиплеер	Нет
Количество дисков	Два CD
Сайт игры	www.bloodmagic.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,5 GHz, 512 MB, 64 MB Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,4 GHz, 1 GB, 128 MB Video



ная цыганка. Сразу же бросается в глаза то, что в отличие от Diablo стартовые показатели этой четверки разнятся не очень сильно: у одного чуточку выше интеллект, у другого — скорость регенерации жизни и т. д. Главный закон, однако, звучит следующим образом: все, что доступно одному персонажу, должно быть доступно и другому.

И это, надо сказать, очень правильно. Дело в том, что «Магия крови» дает игроку практически уникальную возможность — самостоятельно сформировать облик своего персонажа. Пути варвара, амазонки, некроманта и прочих резидентов Diablo II предопределены раз и навсегда. Заклинания, тактики игры, варианты развития — все как на ладони. В «Магии крови» персонаж — всего лишь кусок пластилина, очень податливого и послушного. Лепи что хочешь!

И начинать это делать предстоит уже в первые минуты игры. Героя отпускают путешествовать по сюжету только после того, как он решит, каким ему быть — добрым, злым или нейтральным. От этого выбора зависит как набор доступных квестов, так и реакция окружающего мира — например, вслед негодяю будет плевать даже самый распоследний прохожий. Склонность, кстати, определяется раз и навсегда — в отличие от той же Fable: The Lost Chapters в «Магии крови» нет некоего «внутреннего градусника», который следит за героем, определяя уровень его «доброты» или «злости». Раз уж решил быть плохим, будь им до самого конца.



Телепорт-телепорт, а отвези нас к главному злодею!



... а потом из головы как полезло всякое! И превратилась девушка в ходячую радиостанцию.



И не надо цокать языками, глядя на «буйство спецэффектов». Для «Магии крови» это так — небольшая потасовка.

Следующий выбор, который предстоит сделать герою, — решить, на каких трех магических школах (всего же их двенадцать) он будет специализироваться. Слово «специализироваться» на здешнем языке, кстати, вовсе не значит «уметь использовать только их» — при желании можно качать хоть всю дюжину. Более того, начиная с определенного момента подобный подход будет в чем-то даже правильным, ведь чем больше выбор, тем больше возможностей! Дело в том, что в «Магии крови» встроена хитроумная система комбинирования заклинаний, которая позволяет добиться самых неожиданных результатов. Игрок может объединить два любых спелла из своего арсенала, и полученный монстр будет обладать свойствами как первого, так и второго. В вашем арсенале завалялись молния и огненный шар? Присоедините первую ко второй — в результате противник и в огне поджарится, и с неба подзатыльник получит. И это — один из самых простых, очевидных вариантов. Ближе к середине сюжета, когда магия будет прокачана очень и очень солидно, а число возможных комбинаций перевалит за сотню, перед игроком откроются широкие просторы для экспериментов. Выяснять, какой из гибридов самый гибридный, — занятие очень и очень увлекательное.

Есть у местной магии инте-

ресный побочный эффект — ее изучение влияет на внешний вид персонажа. Поэтому не удивляйтесь, если у вашей очаровательной цыганки после часа игры на лбу вырастет большущий рог — дальше будет еще веселее. Так, уже через пару дней вы вряд ли найдете в многоголой темнокожей паучихе хоть что-то, что осталось от «первоначального» персонажа. Кстати, все изменения внешности влияют на характеристики персонажа, поэтому не расстраивайтесь, если вдруг стали «рогоносцем».

Один в поле воин

Очень добрых слов заслуживает сюжет игры — он получился богатым как на основные, так и на дополнительные квесты. Здесь вам не **Diablo II** — задания идут одним сплошным потоком: интересные, разнообразные, увлекательные. Вот мы заходим в лавку за доспехом — и уже через несколько минут носимся по городу, раздавая стражникам рекламные листовки. Затем приходит время охоты на койотов, устранения особо опасной гоблинши, знакомства со злодеем, который внешностью и повадками напоминает Горлума, и далее, далее.

Не менее насыщенными, чем сюжет, оказались и бои. Привлечь к себе группу монстров, расстрелять самых быстрых файерболлами, преградить путь тем, кто остался огромным огненным демоном, и, обнажив

меч, самому ворваться в потасовку. «Закрыться» в развернувшейся на земле пентаграмме, которая повышает характеристики, и принять ближний бой, одновременно обрушив на головы противников град камней. Потом вырваться на оперативный простор, восстановить жизненные силы и энергию «чи» (местный аналог маны) — и вновь ринуться в бой. Иначе здесь нельзя — «опустите» упомянутый в самом начале статьи меч-индикатор и никогда не сможете потонуть в этой игре.

На динамику в «Магии крови» работает, кажется, почти все: опыт растет настолько быстро, что взятые игроком уровни проносятся мимо, как вагоны экспресса; в арсенале постоянно появляются новые бряцалки и колодки; а игрока тем временем с огромной скоростью мчит по сюжету, постоянно закидывая в новые уголки огромного игрового мира. Ну а графика...

...о, графика «Магии крови» — это отдельный разговор. Да, сегодня она, конечно, уже не поражает так, как поражала год назад, когда разработчики начали показывать прессе свою игру. Но посмотреть все равно есть на что. Движок с легкостью рисует потрясающе детальный мир, постоянно подмигивает нам разнообразнейшими спецэффектами, не забывая при этом дать выступить художникам с аниматорами — причем и первые, и вторые сделали свою работу на отлично. Единствен-

ное обвинение, которое можно выдвинуть местной графике, — от нее, после скромного аскетизма **Sacred** и **Diablo II**, разбегаются глаза. Поэтому в первых боях терпишь поражение из-за того, что просто не можешь понять, где же во всем этом буйстве запряты враги? Впрочем, потом постепенно привыкаешь.

А вот звук в отличие от графики особых восторгов не вызывает. Музыка с эффектами не запоминается, да и актеры исполнили свою работу вяло и лениво, без той задорной искры, которая могла бы поразить игроков. Впрочем, назвать это откровенным провалом язык, конечно же, не поворачивается — просто очень средний результат.

■ ■ ■

Что ж, действие «Магии крови» подходит к концу. Скоро лихие бойцы «Игромании» освободятся от оков волшебства, переведут дух и отправятся осваивать просторы других компьютерных игр. Но для начала — резюме. «Магия крови» стала бы лучшей дочкой в большом **Diablo**-семействе. Красивая, яркая, всесторонне развитая и обладающая глубоким внутренним миром, она способна очаровать как преданных фанатов жанра, так и новичков. Поэтому наш вам совет — не сопротивляйтесь. Лучше просто позвольте «Магии крови» вас околдовать. ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Идеальная **Diablo** образца 2005 года: откормленная, обученная куча новых трюков, красивая и очень, очень амбициозная. Последнее, кстати, неспроста.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

8,5

«ИГРОМАНИИ»



NEED FOR SPEED

MOST WANTED

Игорь Варнавский

«Потребители устали от сиквелов. Вот уже долгое время продажи игр в последние четыре месяца года сокращаются, и виной тому засилье тайтлов с порядковыми номерами в названиях», — страшит аналитическое агентство **Wedbush Morgan Securities**. Доля истины в этом есть: если продолжения выходят слишком часто, от них быстро устаешь. Анонсы новых частей **Tom Clancy's Splinter Cell** давно вызывают одну апатию, а игры по **Mario** или **Pokemon** — как минимум, отвращение.

Издатели понимают это не хуже нас: И некоторые из них уже нащупали выход. Обратили ли вы внимание, что с прошлого или позапрошлого года сиквелы многих игр от **Electronic Arts**, **Ubisoft** и (в меньшей степени) **Activision** резко прибавили в качестве, при том, что временные интервалы между ними не превышают и года? Это уже не банальные рас-

ширения с десятью новыми уровнями, пятью пушками и тремя дополнительными текстурами, как это было принято раньше и как это остается сейчас у большинства других компаний. Это всякий раз новые игры, максимально дистанцирующиеся от своих предшественников. **Prince of Persia: The Sands of Time** разительно отличается от **Prince of Persia: Warrior Within**, который, в свою очередь, столь же сильно отличается от **Prince of Persia: The Two Thrones**. Аддоны для **The Sims 2** несут в себе больше изменений, чем все Sims-клоны вместе взятые. А сериал **Need for Speed** за последние четыре года обзавелся четырьмя новыми играми — и каждая из них предлагала что-то новое.

Равнение на эталон

Если спросить человека, знакомого с **Need for Speed** с сере-

дины с 90-х годов, о том, какая часть этого сериала была самой лучшей, то вам, скорее всего, назовут **Need for Speed III: Hot Pursuit**. Эта игра была идеальна практически во всех отношениях, но самое главное, за что ее все так любили — это режим **Hot Pursuit**, гонки с полицией. Такие погони были и до **Need for Speed III** (еще в **The Need for Speed**) и после (**High Stakes**, **Hot Pursuit 2**), но ни в одной из этих игр они даже близко не приближались к тем безумствам, которые творились в третьей части. В **Most Wanted** копы после долгого перерыва снова возвращаются на дороги.

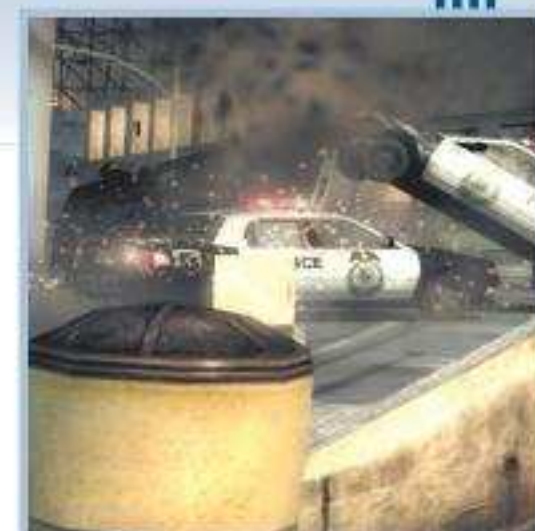
Игра встречает нас несколькими стильными роликами (боже, какие шикарные здесь цветофильтры!), раскрывающими завязку сюжета. Мы играем за безымянного уличного гонщика, который очень хочет попасть на первую строчку «блэклиста» — списка самых разыскиваемых стрит-рейсеров. Ему это почти удастся, но в самый последний момент главный герой проигрывает гонку своему злейшему конкуренту Рейзору, теряет машину (она достается победителю) и попадает в руки полиции. Из рук копов его выручает девушка по имени Миа (ее играет актриса **Джози Маран**), и главному герою приходится начинать все заново. Самый серьезный челлендж будет в конце игры, после победы над последним соперником из «черного списка» — вам придется уходить от всей полиции города.

Увы, запала сценаристов хватило лишь на завязку и фи-

нал, потому что по ходу игры роликов нет («презентации» гонщиков-конкурентов не в счет), а сюжет топчется на одном месте. Пока вы выигрываете один заезд за другим, Миа сотоварищи присылают вам бессодержательные SMS'ки: «Привет, это Миа. Тебя ищут копы, так что будь осторожен», «Шалом, сосунок, на проводе Рейзор. Я гляжу, ты снова решил бросить мне вызов. Ну, посмотрим, кто кого».

Toooo loooooong

До выхода игры мы задавались вопросом, почему ее назвали не **Hot Pursuit 3**, а **Most Wanted**. Теперь ответ очевиден — потому, что здесь нет режима «Горячей погони»! Вместо этого нам предлагают то же, что и в **NFS Underground 2**. Круговые гонки, спринт (заезд из точки А



У машины бьются стекла и царапается корпус, но на ходовых качествах это никак не сказывается. Зато полицейские автомобили разваливаются только так.



И тут мы атаковали очередной мусоровоз в лоб. Что сказать — красиво получилось!



Если рядом в этот момент окажутся копы, их пришибет обломками. А нам — хоть бы хны.

в точку Б), соревнования на выбывание, гонки по чекпойнтам и «драг», сложность которого наконец-то понизили до приемлемого уровня. Суть этого режима в том, что игроку надо выиграть заезд на короткой дистанции, используя ручную коробку передач. В

Underground'ax это было невыносимо сложно: стоило чуть-чуть поторопиться или опоздать с переключением передачи на одну миллисекунду — и заезд можно было считать проигранным.

Единственный новый режим (Speedtrap) представляет собой видоизмененный вариант гонки по чекпойнтам. Разница лишь в том, что обычно на «чеках» прибавляют время (ровно настолько, чтобы успеть доехать до следующей точки), а здесь замеряют скорость, с которой вы проезжаете через контрольные точки. На финише эти цифры суммируются, и тому, у кого сумма больше, присуждается победа.

Сами по себе гонки по-прежнему интересны, и в первую очередь это заслуга фирменной NFS-физики. В мире нет больше ни одной автоаркады, где был бы настолько безупречно соблюден баланс между реалистичностью и удобством управления. Автомобили в Most Wanted ведут себя почти как настоящие (сильно кренятся на крутых поворотах, «ныряют» подвеской на ямах, клюют носом при торможении,

аутентично жужжат, когда сдаешь назад) и при этом управляются всего пятью клавишами. В консольных гонках из серии **Burnout**, не раз упоминавшихся на наших страницах, таких ощущений вы не получите: машинки там хоть и носятся на сумасшедших скоростях, но физика у них — как у пластмассовых моделей...

...Другое дело, что всего этого уже недостаточно, чтобы сохранить интерес к игре. После двух подряд частей NFS Underground вышеперечисленные режимы изрядно приелись, а физика по сравнению с NFS Underground 2 изменилась слишком незначительно (чуть легче стало управление), чтобы подарить новые впечатления. Гонки с полицией здесь сугубо факультативны: если во время заезда и встретится патрульная машина, она, конечно, бросится вас догонять, вот только... встречаются они редко и в первой половине игры никакой угрозы не представляют — даже если их больше десятка.

Во время прогулок по городу (в перерывах между гонками можно колесить в любом направлении подобно тому, как это было в NFS Underground 2) полицейские встречаются чаще, но стимула состязаться с ними попросту нет. Ну да, поначалу это, конечно, интересно — пока не поймешь, что копы не смогут поймать тебя, только если сам этого не захочешь. Ближе к се-

редине игры они умнеют, а в самом конце — превращаются в натуральных шумахеров-камикадзе. Но вот незадача: не каждый осилит даже первую треть кампании — в «лучших» традициях NFS Underground ее продолжительность такова, что у среднего геймера прохождения займет три-четыре дня чистого времени.

Кошки-мышки со служителями закона не дают ничего, разве что награда за вашу голову постепенно растет, причем ее размер зависит от вашего «старания». Чем больше полицейских машин участвовало в погоне, чем больше из них вы разбили/повредили и чем больше разнесли городских построек, тем больше будет итоговая сумма.

Нитроускорение за опасную езду теперь не начисляют, оно накапливается само по себе во время движения (аналогичным образом наполняется и «стакан» замедления). Игре это пошло на пользу — отныне нет нужды в пустопорожном лихачестве. А вот тактика обгона с использованием «воздушных мешков», которая была завязана на этом, теперь не работает.

Исчезла и большая часть магазинов с сотнями и тысячами запчастей, что, опять же, не может не радовать — в предыдущей части за каждой новой наклейкой на бампер приходилось пилить через весь город. В Most Wanted магазинов всего несколько штук, да и у тех ассорти-

мент небогатый. Покупать нужно только самое необходимое — на все денег не хватит.



Most Wanted оставляет странное ощущение: с одной стороны, отчетливо понимаешь, что перед тобой качественная игра, лучшая в своем жанре. С другой стороны, не менее отчетливо понимаешь, что она могла бы быть еще лучше, сделай разработчики в начале кампании нормальные погони с копами. Most Wanted долго запрягает, еще дольше едет, а когда дело доходит до самого интересного, выясняется, что все игроки-пассажиры давно вышли на промежуточных станциях — кому-то не хватило терпения, кому-то стало скучно на полпути к концовке.

Несмотря на это, от всей души советуем: пройдите игру до конца, финальная гонка с копами стоит тех нескольких дней, что вы потратите на это. Если бы у нас в итогах года была номинация «Лучший игромoment-2005», мы, не раздумывая ни секунды, отдали бы первый приз Most Wanted. Не будь этой погони — игра получила бы как минимум полбалла ниже.

P.S. За день до сдачи этой статьи в интернете появились сохраненные игры для Most Wanted. Если хотите посмотреть финальную погоню, но проходить до конца лень, то загляните на наш диск в раздел «КОДЕКС». ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Игра, лучшая в своем жанре, но не самая лучшая в серии Need for Speed. С копами, но без вменяемого режима погони. И с интересными гонками, которые есть только в самом конце традиционно длинной кампании.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ

8,5

“ИГРОМАНИИ”

X³

REUNION

X³: REUNION

X³: ВОССОЕДИНЕНИЕ

Судьба-злодейка начала заигрывать с **X³: Reunion** еще даже до рождения. В первые месяцы после анонса этот космический симулятор носил название **X²: The Return** и являлся аддоном к игре **X²: The Threat** — эдакий, если выражаться «межпланетным» языком, дополнительный модуль, который выведут на орбиту и пристыкуют к основной станции.

И все было хорошо-здорово, и сооружали разработчики потихоньку этот самый аддон-модуль до тех пор, пока в доках компании **Egosoft** не появились серьезные лица маркетологов. Они велели прикрутить к бедной посудине более мощный движок (атомный или антигравитационный? Графический!), оборудовать ее пригоршней новых фиш и несколько расширить внутренне пространство. Ну а Самый Главный Маркетолог тем временем замазал надпись **X²:**

The Return белой краской и коряво вывел поверх нее новое название — **X³: Reunion**.

Прошло еще немного времени, и посудину запульнули в космос — разумеется, вместе с фанатами предыдущих игр серии и некоторым количеством интересующихся на борту. Думаете, полет под предводительством маркетологов закончился жуткой катастрофой? Нет, ни в коем случае — он более чем удался.

Любовь с первого взгляда

Знаете, о **X³: Reunion** сложно писать обычными словами: постоянно сбиваешься на эмоции, яркие и незабываемые. Надо бы сухо, в три строчки, рассказать о новом графическом движке, об интересных дизайнерских находках — а в голову лезут воспоминания о том шоке, который испытал в первые минуты полета по Argon

Prime. Разработчики использовали редкий для космических симуляторов прием — повесили оживленный сектор, со всеми его межпланетными станциями, вальяжно дрейфующими крейсерами и вечно куда-то спешащими торговцами прямо над огромной планетой. Результат потрясающий — поначалу, когда совершаешь резкие маневры, начинает натурально сосать под ложечкой. Потом успокаиваешься, привыкаешь и поражаешься величю картины: планета настолько огромна и красива, что на ее фоне чувствуешь себя какой-то нелепой песчинкой, которую непонятно каким ветром вынесло в открытый космос.

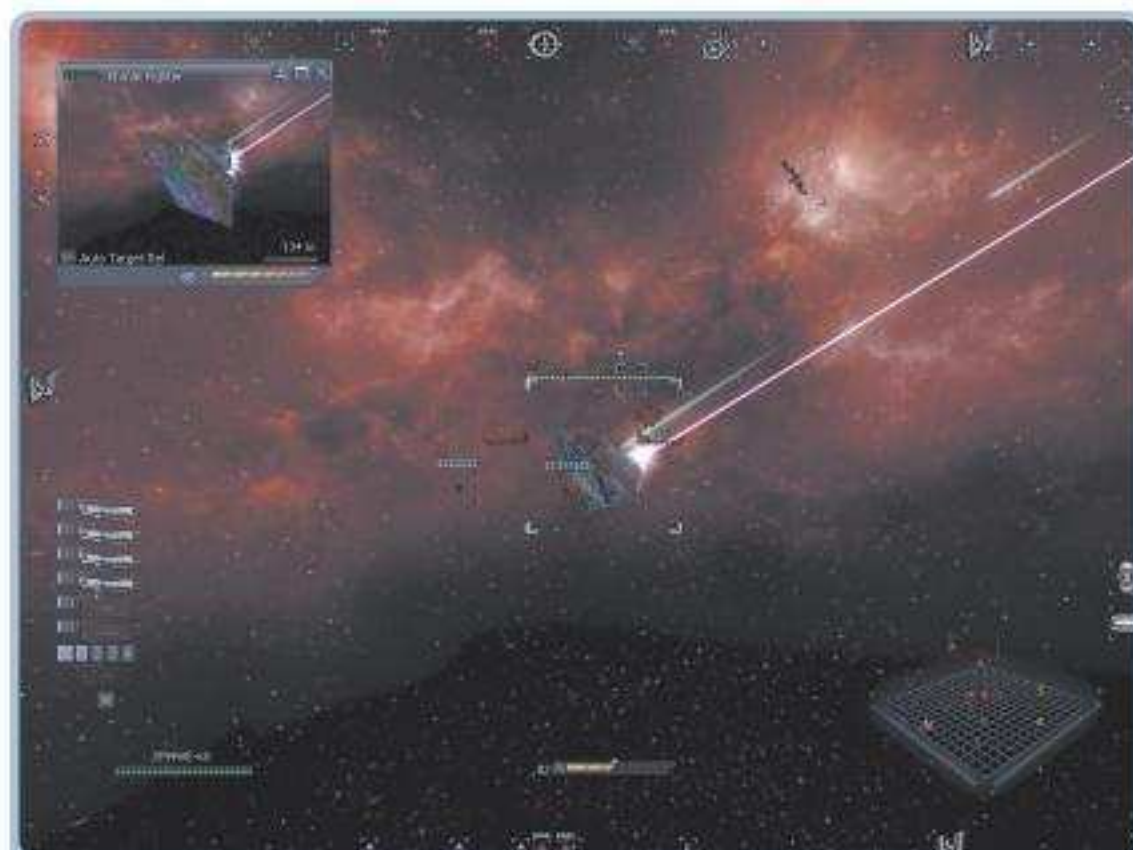
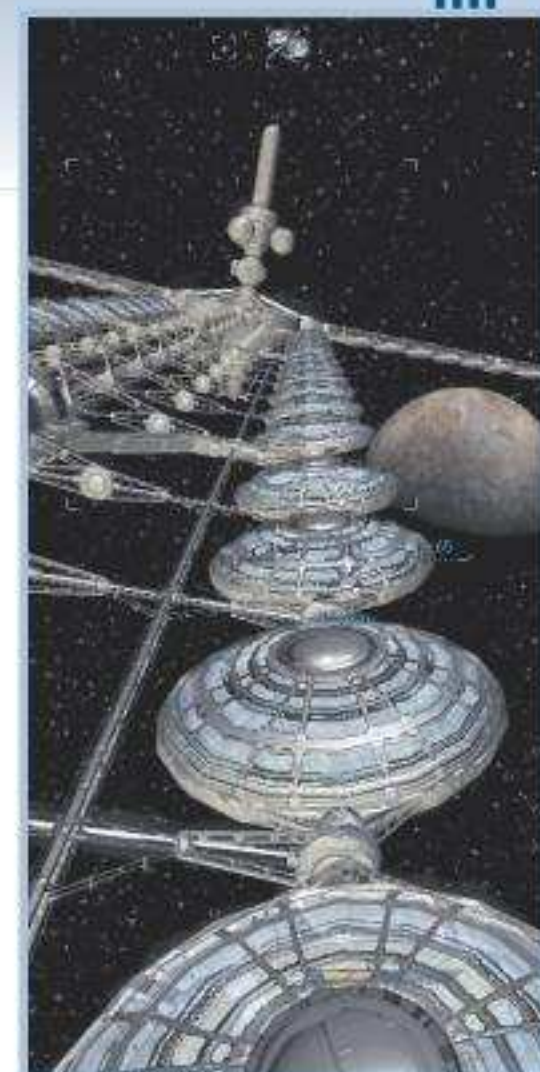
И все — впечатления начинают проноситься мимо одного за другим, как планеты во время гиперпрыжка. Вот первая серьезная битва с пиратами — их трое, а ты один. Вираз, вто-

рой, дерзкая атака в лоб, несколько тщетных попыток пристроиться в хвост — и все это аккуратно отходя к вратам, через которые, в случае чего, можно будет позорно бежать. Неожиданно космос озаряют

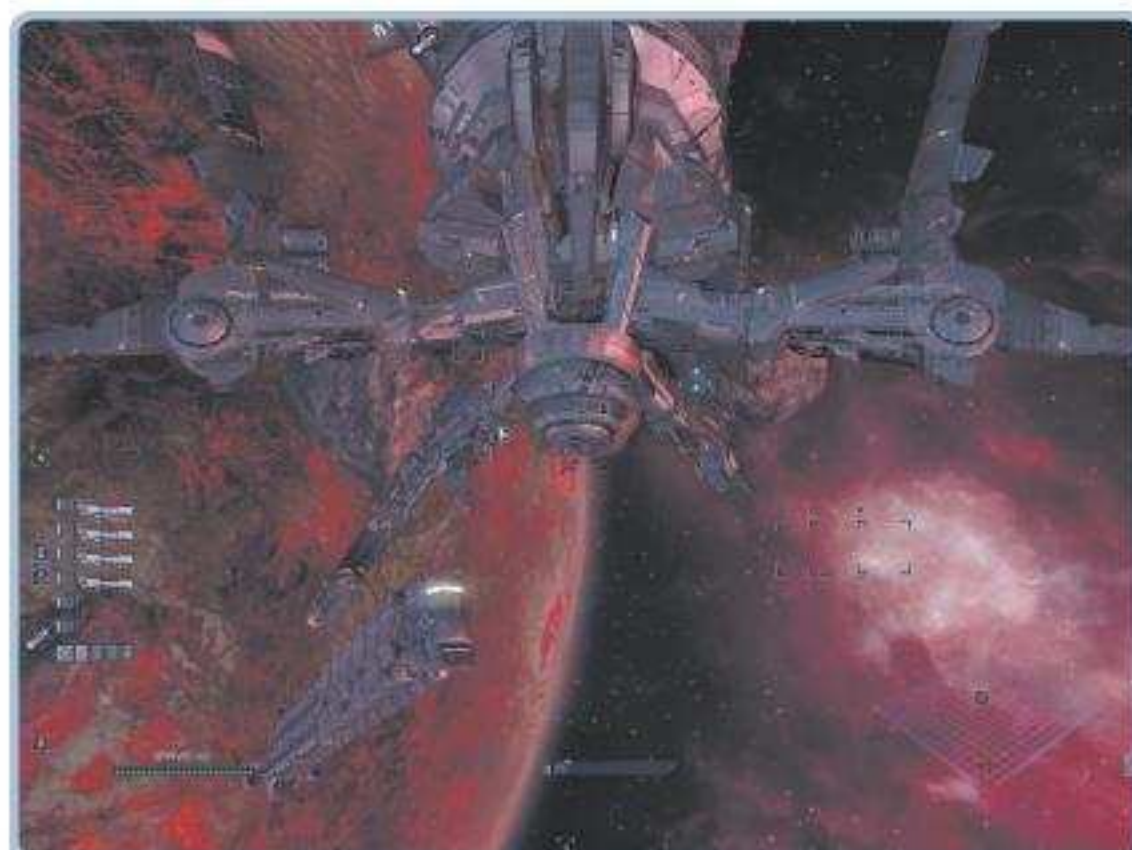
Издатель	Deer Silver
Разработчик	Egosoft
Издатель в России	Новый диск
Похожесть	X ² : The Threat Freelancer
Мультиплеер	Нет
Количество дисков	Два CD
Сайт игры	www.egosoft.com/games/x3/info_en.php

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

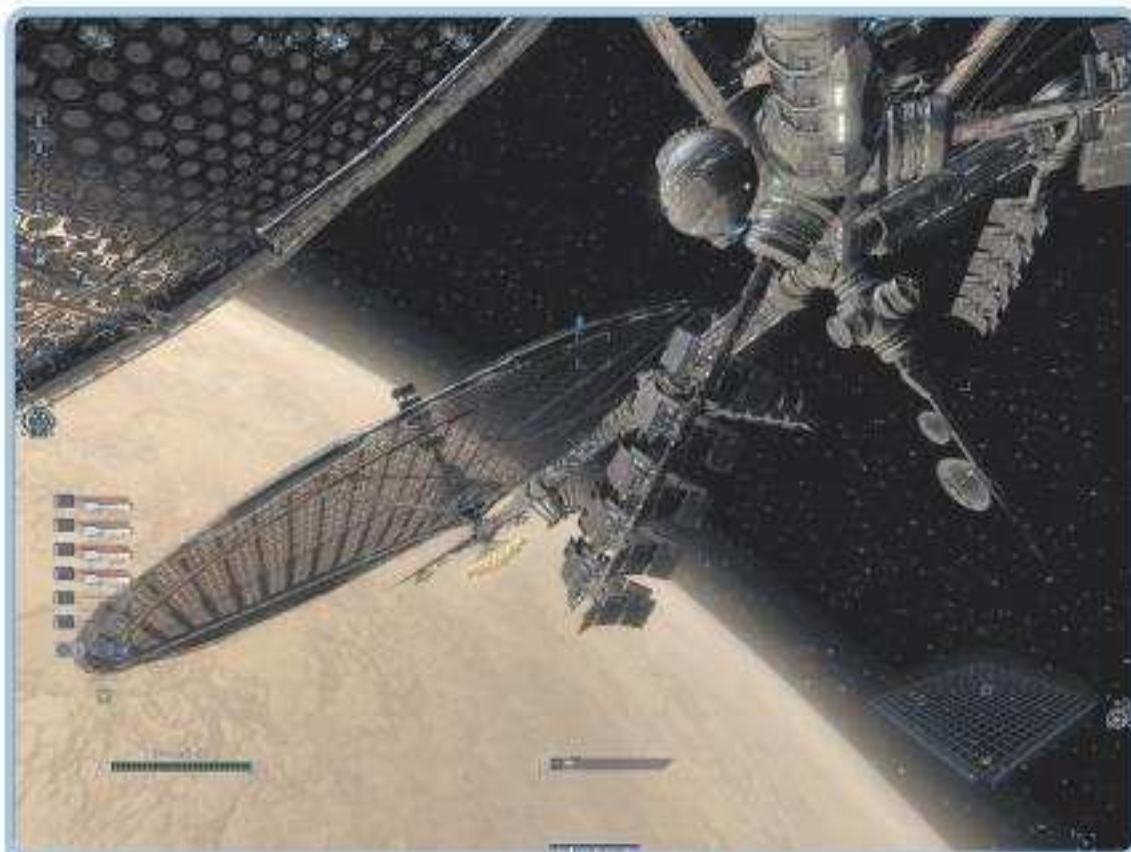
НЕОБХОДИМО:
CPU 1,7 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,4 GHz, 1 Gb, 256 Mb Video



Разумеется, в **X³: Reunion** не обошлось без враждебных инопланетян.



Прямо перед нами аргонский «Меркурий» совершает стыковку со станцией.



Пожалуй, ни в одной другой подобной игре нет космических станций столь сложной архитектуры.



Здравствуй, я ваша смерть! Треугольная и с лазером.

мощные вспышки — это шлявшийся по сектору аргонский корвет подоспел на огонек. О постыдном отползании миглом забываешь: прикрыться громадной тушей слоника, отдышаться, выскочить на врагов и уже после нескольких наглых, граничащих с безрассудством атак услышать в эфире благодарность за победу над злом.

А вот уже более поздний этап игры. Рабочий день начинающего буржуа: вынырнуть из врат, оглядеться и, не обнаружив пиратов, приказать автопилоту дрейфовать в сторону какой-нибудь отдаленной станции. Несколько секунд изучать список принадлежащих тебе кораблей. Так, этот добрался до места назначения — пора сбрасывать товар. Хм, похоже, здесь уже побывали конкуренты. Ничего, рядом есть еще две аналогичных станции, одна из них обязательно предложит хорошую цену... Ага, а этому маскотонту сейчас предстоит полет через опасный сектор — самое время приставить к нему эскорт из четырех легких, но очень зубастых истребителей. Вот, в общем-то, и все — остальные корабли деловито бороздят космос и пока не требуют внимания. Можно брать курс на следующие врата и в предвкушении расслабиться — там, в Kingdom End, играет, пожалуй, самая красивая во Вселенной музыка...

По второму кругу

И именно эта красота, как внешняя, так и внутренняя, наверное, и спасает X3: Reunion. Разработчики из Egosoft должны каждый день благодарить Всевышнего за то, что у них получилось создать столь потрясающую атмосферу. Ведь именно очарование игры и огромный

поток положительных эмоций затмевают глаза, не позволяя заметить, что перед нами — все та же самая X2: The Threat.

Да-да, это именно так. Основная концепция не изменилась ни на йоту. Мы выступаем в роли эдакого космического искателя удачи, перед которым открыто сто путей и сто дорог: хочешь — проходи незамысловатый сюжет, хочешь — торгуй, хочешь — занимайся пиратством и т. д. Подобный подход типичен для любого уважающего себя космического симулятора, однако у X3: Reunion есть две отличительные черты. Во-первых, в игре очень сильно развита торговля. Здесь почти все как в настоящей жизни: есть длинные экономические цепочки, при разрыве которых случается как дефицит, так и кризис перепроизводства; есть сектора, в которых распространены те или иные товары; наконец, есть и различные торговые маршруты, как стабильные и спокойные, так и суперприбыльные, но очень рискованные.

Ну а во-вторых, X3: Reunion дает нам по-настоящему уникальную возможность построить свою собственную космическую империю. Мы начинаем игру с неплохой суммой в кармане и двумя кораблями — крепким истребителем и медлительным транспортом — в ангарах. Так что можно с ходу заняться как исследованием космоса (или прохождением сюжета — это уже кому что больше нравится), так и торговлей. Дальнейший рост практически ничем не ограничен. Вот во флоте появляются все новые и новые корабли, как купленные, так и отвоєванные у противника. Для руководства ими существует специальный интерфейс, где есть команды и

настройки практически на все случаи жизни, можно даже оп-ределить вероятность пуска ракет по противнику. Со временем управляться со всем этим добром становится, конечно же, немножко сложно: одно дело выбирать маршруты для трех транспортников и совсем другое — для десяти. Тогда приходится менять подход: во флоте остаются только самые мощные и вместительные «грузовики», которые оснащаются безумно дорогим, но очень полезным торговым программным обеспечением. Последнее творит буквально чудеса: «цифровой бизнесмен» сам покупает товар и сам находит место, где его можно выгодно продать. Торговец даже делает «карьерный рост»: получая новые уровни, проворачивает все более выгодные сделки, обзаводится устройством, которое позволяет совершать прыжки между секторами, не прибегая к помощи врат, учится уходить от пиратов и так далее.

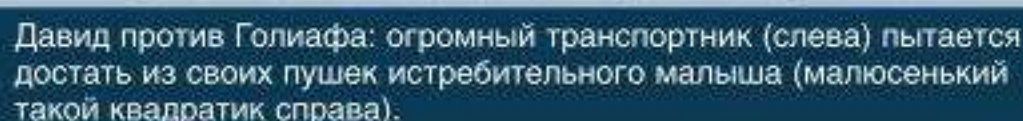
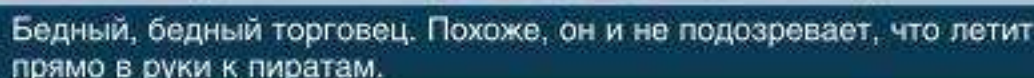
Примерно в это же самое время у игрока появляется и новый источник дохода — собственные космические объекты: фабрики, шахты и так далее. Обзавестись ими, правда, не так уж и просто — во-первых, стоят очень дорого, а во-вторых, в отличие от предыдущей части рейтинг пилота у каждой расы влияет на то, насколько крутые вещи она ему продает. То есть, чтобы купить, например, солнечную электростанцию или могучий линкор, придется долгое время батрачить на продавца: торговать в его секторах, помогать изгонять пиратов и воинственных пришельцев и так далее.

Подобная рейтинговая система, кстати, очень сильно влияет и на торговлю. Так, любой ветеран космических симуляторов быстро поймет, что в

X3: Reunion существует три ступени бизнеса: торговля разнообразным сырьем (минимальная прибыль), торговля высокотехнологичным оборудованием и торговля оружием (на последнем при некотором умении и везении можно делать потрясающие деньги). Разумеется, миглом появляется соблазн плюнуть на всякую мелочевку и отправиться развозить лазеры и ракеты по галактике. Но не тут-то было: для того, чтобы торговать оружием, нужно обладать очень высоким рейтингом, зарабатывать который придется не один день.

Если проявить усердие и развивать бизнес долгое время (как минимум несколько недель), то перед игроком открываются по-настоящему уникальные возможности. Не понравилось, что когда-то раса паранидов относилась к вам с почти нескрываемой злобой? Что ж, снимайте с прикола все свои многочисленные авианосцы, эсминцы, фрегаты и истребители и отправляйтесь карать врага. Впрочем, это, конечно, крайность, причем бессмысленная: никакого результата, кроме огромных потерь с обеих сторон, дерзкий рейд не принесет. Жаль, конечно: разработчики могли бы и поднапрячься, создав нечто вроде политической системы, позволяющей игроку диктовать свои требования (как с помощью оружия, так и экономическими мерами) определенным расам. Но, увы, не захотели.

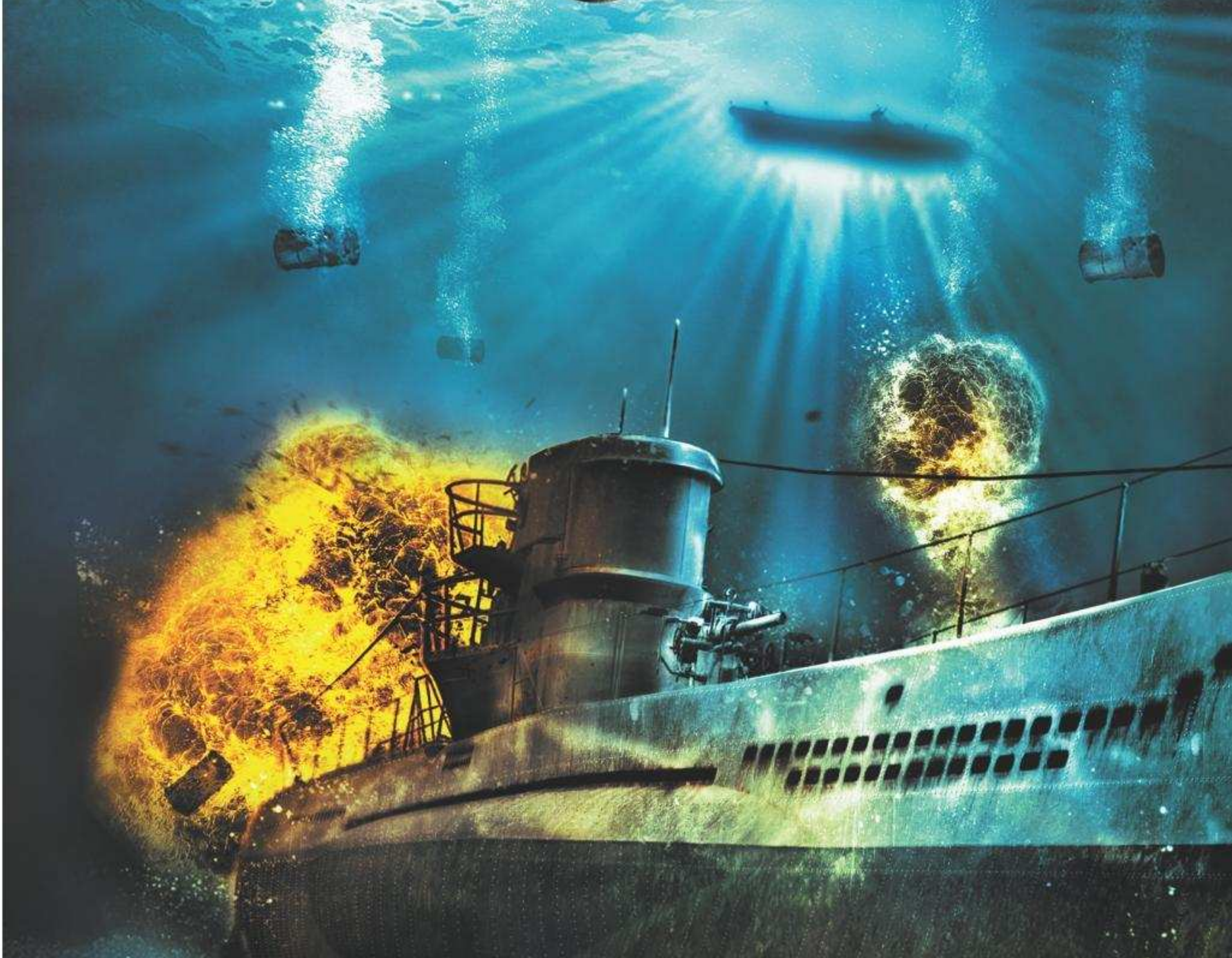
Сюжет, в отличие от торговли, притягивает намного меньше. В X3: Reunion сценаристы чересчур увлеклись нетипичными для космических симуляторов аркадными вставками: то организуют гонки по чекпойнтам, то посадят игрока за какую-нибудь турель. Последнее, кста-



96

SILENT HUNTERTM

III



**"Самый лучший на сегодняшний
день симулятор подводных лодок."**

Журнал "PC игры", №6/2005



Silent Hunter III © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Silent Hunter, Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
© 2005 Перевод на русский язык ООО «Логрус». Все права защищены.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Headgate Studios
Похожесть	Серия
Мультиплеер	Tiger Woods PGA Tour
Интернет, локальная сеть	Интернет, локальная сеть
Количество дисков	Один DVD
Сайт игры	www.easports.com/ tigerwoods06

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1.5 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

TIGER WOODS PGA TOUR 06

Алексей Бутрин

В эпоху развитого социализма гольф вполне закономерно попал в список чуждых советскому человеку буржуазных забав, прочно обосновавшись где-то между «бубль-гумом» и хэви-металом. Легче вообразить себе Брежнева с отбойным молотком, чем представить парочку советских инженеров за дружеской партией в гольф. Причины очевидны: гольф — весьма дорогостоящий вид спорта. Причем затраты на покупку набора клюшек и мячей не идут ни в какое сравнение со строительством и содержанием корта — именно посещение последнего стоит огромные деньги.

Но ведь нам, любителям виртуального спорта, абсолютно по барабану все эти финансовые подробности, правда? Мы не горим желанием оформлять абонемент в гольф-клуб, равно как не спешим становиться на коньки, записываться в баскетбольную

секцию или оттачивать свое мастерство в толкании ядра. Чтобы приобщиться к любому виду спорта, нам хватит лишь коробки с хорошим симулятором. В случае с гольфом в ней однозначно будет диск с **Tiger Woods PGA Tour 06** — других вариантов нет.

Вперед, в прошлое!

Если и существует в природе спортивный симулятор, близкий к идеалу, то это серия Tiger Woods PGA Tour. Уже не первый год она радует нас правдоподобной симуляцией, отлично сбалансированным геймплеем, богатым набором игровых режимов и удобным управлением. В Tiger Woods PGA Tour 06 разработчики сохранили практически все достоинства предыдущих частей и не поленились потратить время на тщательную шлифовку геймплея.

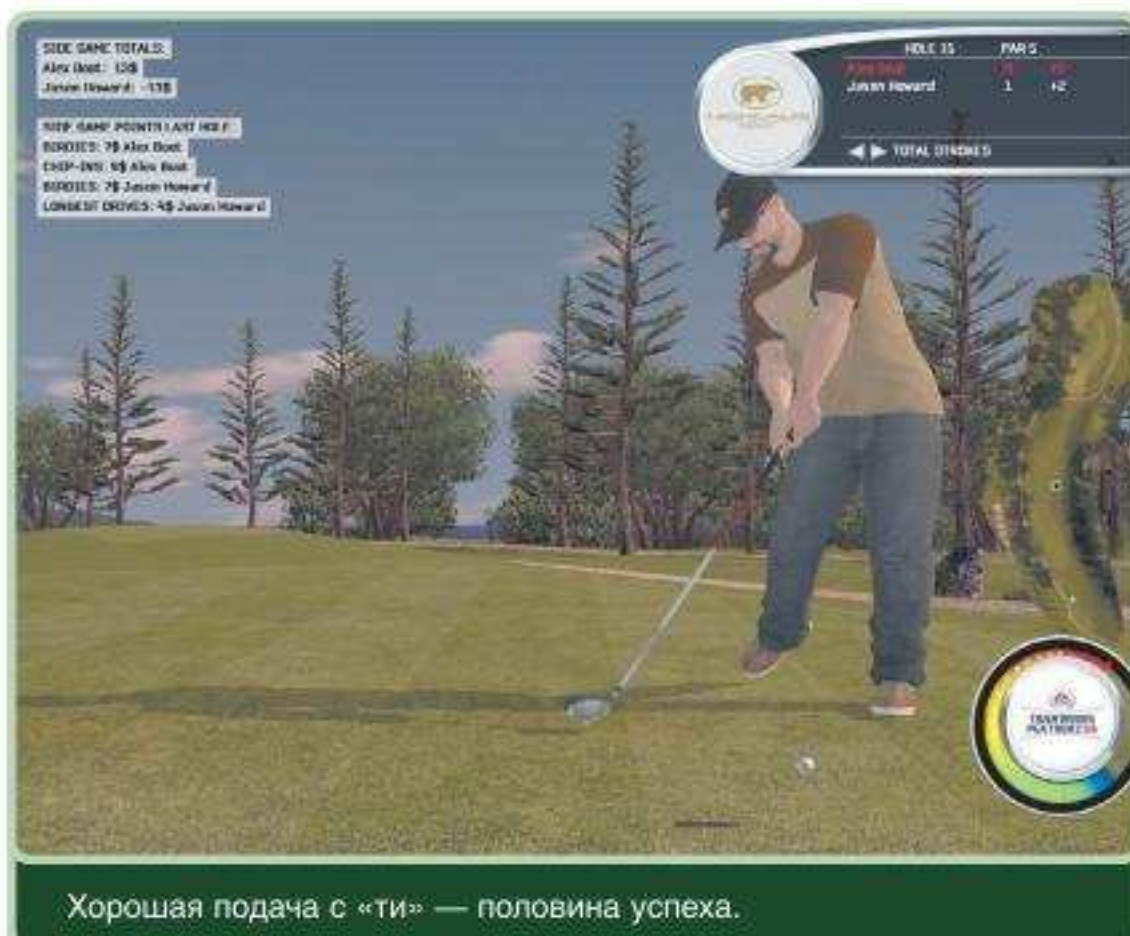
Основные правила, разумеется, остались в неприкосновен-

ности: как и раньше, нам предлагается выбрать одного из реальных мастеров гольфа или создать своего собственного спортсмена и протащить его через пять игровых режимов, десяток сезонов и сотни разнообразных матчей. Восхождение к вершинам PGA будет непросто: начинающий игрок обладает скромной суммой денег, убогими характеристиками и знает лишь пять разновидностей свинга. Опыт на начальном этапе зарабатывается весьма просто. Чем больше вы играете (неважно, в каком именно режиме), тем больше получаете очков для развития параметров. С финансами, которые тратятся на инвентарь, экипировку и участие в соревнованиях, ситуация обстоит немного сложнее — в PGA Tour 06 разработчики решили сказать свое решительное «нет» халяве. Зарабатывать деньги стало намного сложнее — так



что приходится экономить буквально на всем.

Как и раньше, самым интересным из всех игровых режимов является PGA Tour, который в новой части доведен практически до совершенства. Карьера начинается с парочки дружеских матчей с давними приятелями — Заком и Джейсоном. Впечатленные вашей игрой, приятели устраивают вам поединок с местной знаменитостью — Дэйлом Демьюти, который участвует в



Хорошая подача с «ти» — половина успеха.



Корт с высоты птичьего полета — фантастически красивое зрелище.

любительских чемпионатах. И пошло-поехало: матч новичков, получение первой квалификации, переход в любительскую лигу, сезон тренировок на корте Капалуа и далее вплоть до сражений за очень серьезные кубки. Для того чтобы получить допуск к некоторым матчам, необходимо выполнить ряд условий: принять участие в определенном числе соревнований, завоевать указанное количество побед и достичь заданной результативности. И только от ваших умений зависит — будете ли вы три года подряд торчать в неофитах или же стремительно вырветесь в высшую лигу.

Если карьера покажется вам излишне монотонной, всегда есть возможность «разбавить» ее «быстрыми» матчами или сыграть в Rivals Mode, который является дальнейшим развитием режима Legends из PGA Tour 2005. В нем можно с головой окунуться в четыре ключевых для гольфа эпохи: конец XIX века, а также 20-е, 50-е и 70-е годы XX века (каждый период — со своими графикой, инвентарем и, конечно же, звездами). Игровые задания в этом режиме потрясающе разнообразны: помимо поединков с легендарными игроками прошлого вам придется, например, повторять исторические рекорды и участвовать в различных соревнованиях — на дальность, точность и т. д.

Танцы с клюшками

Количество кортов с одиннадцатью в прошлой версии увеличилось до пятнадцати, но рекорд серии, увы, по-прежнему принадлежит **PGA Tour 2004** с роскошным набором аж из восемнадцати площадок. К счастью, на играбельность гораздо больше влияют другие факторы.

Один из них — сложность. Она в PGA Tour 06 варьируется в широких пределах — от тепличного «новичка», в котором автоматически выбираются клюшки, показывается цель удара и существует еще тонна различных побрякушек, до хардкорного «эксперта», где полагаться придется уже исключительно на свой опыт и мастерство. Еще больший разброс в настройку сложности вносят

разные системы управления ударами — от простейшей 2-Click до навороченной True Swing. В последнем случае удар производится движением мышки, причем игра учитывает все мелочи, вплоть до траектории и скорости движения руки — ведь в гольфе, как известно, все решают даже дюймы. В деталях разобрать сделанный удар можно при помощи системы True Swing Analyzer, которая выдает подробнейшую информацию даже о точке касания клюшки по мячу.

Дальше у нас по списку идет искусственный интеллект. AI стал играть заметно лучше, чем в предыдущих версиях, однако места для дальнейшего его совершенствования еще навалом — ситуации, когда неизвестное «дарование» закатывает «патт» с полусотни ярдов, а Тайгер Вудс мажет лишь с пяти футов, пока еще, увы, встречаются.

То же самое касается и графического движка — можно было сделать и лучше. С первых же «кадров» понятно, что перед нами старый моторчик, который старательно полируется от версии к версии. В таком подходе есть и преимущества — игра на минимальных и средних настройках весьма демократична к конфигурации компьютера. В то же время на мощных машинах можно получить картинку, весьма приличную даже по нынешним стандартам — особенно хорошо смотрится растительность, вода и эффекты освещения.

Но вот на анимацию разработчики скупятся уже не первый год — часть движений для «празднования» пройденных лунок без изменений перекочевала аж из PGA Tour 2004. Однако еще хуже обстоит дело с новыми «танцами» — временами игроки начинают вытворять такое, что их немедленно хочется отправить в ближайшую психбольницу. После удачного удара персонаж может станцевать гопака или брейк-данс, радостным козлом пуститься вприпрыжку вокруг лунки или в эйфории распластаться на травке. Не менее дико выглядит реакция и на неудачи. Ну просто цирк, а не гольф.

ГОЛЬФ ДЛЯ ЧАЙНИКОВ



Многих игроков от приобретения Tiger Woods PGA Tour 06 наверняка отпугивает элементарное незнание правил игры. Не бойтесь — ничего сложного в гольфе нет. И мы докажем вам это на протяжении нескольких следующих абзацев.

Итак, стандартное поле для гольфа состоит из восемнадцати лунок. Каждая из них рассчитана на прохождение за определенное число ударов (от трех и до пяти), которое обозначается термином «пар» (par). Например, лунка «пар-4» должна быть пройдена за четыре удара.

Розыгрыш лунки начинается с подачи мяча, который находится на стартовой позиции, называемой «ти» (tee). С нее нужно попасть на

«фервей» (fairway), после чего игрок за несколько ударов выводит мяч на «паттинг-рин» (putting-green) — специальное поле вокруг лунки. Здесь мяч уже не бьют, а катают специальной клюшкой — «паттером». Так, идеальный розыгрыш лунки «пар-четыре» должен выглядеть следующим образом: подача с «ти» на «фервей», потом два удара по «фервею» до «паттинг-рина» и один удар на «паттинг-рине».

Самые распространенные типы игры в гольфе — «матч» (match) и «строк» (stroke). В «матче» соревнуется двое человек, а счет ведется по каждой лунке — если один игрок прошел лунку за меньшее число ударов, чем второй, то ему начисляется очко. Побеждает тот, кто выиграет большее число лунок.

В «строке» участвует любое количество игроков, а счет ведется по общему числу ударов. Побеждает тот, кто пройдет все лунки за наименьшее число ударов.

К счастью, даже подобные недоразумения не в состоянии испортить общего впечатления от графики, ведь главное в PGA Tour — это пейзажи. К дизайну кортов разработчики подошли настолько тщательно и профессионально, что большую часть скриншотов можно смело ставить в качестве обоев для рабочего стола. Очень неплохо реализованы повторы — для полного счастья не хватает только свободного управления камерой.

Комментируют игру уже знакомые поклонникам серии Дэвид Фейерти и Дэвид Маккорд, причем реакция комментаторов на действия игрока стала более осмысленной — например, они могут похвалить или раскритиковать выбор клюшки. Наибольшую пользу эта болтающая парочка приносит на высших уровнях сложности, где каждая их подсказка — буквально на вес золота.

Помимо комментаторов добрых слов заслуживают саундтрек и фоновые звуки. А вот сами

игроки, к сожалению, немые как рыбы. Особенно это раздражает в режиме карьеры — вплоть до перехода в профессиональную лигу матчи не комментируются, нет и зрителей, поэтому все соревнования проходят в гробовом молчании под щебетание птичек и шум ветра в кронах деревьев.

■ ■ ■

Вообще, смотришь на PGA Tour 06 и думаешь — «черт возьми, почему же EA Sports не отрываются так на куда более близких нам видах спорта?». Игра действительно получилась завидная — интересная, увлекательная, без откровенных просчетов, как, например, в **NHL 06**. С каждым годом серия PGA Tour прогрессирует все дальше и дальше, так что мы уже сейчас можем с почти стопроцентной уверенностью сказать, что версия 07 будет еще лучше! Ну а пока играйте в PGA Tour 06 — она этого более чем заслуживает. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Один из самых правильных спортивных симуляторов во Вселенной. И не пугайтесь того, что он «про гольф» — в этом есть и свои плюсы.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ

8,5

“ИГРОМАНИИ”

THE MATRIX: PATH OF NEO



В безумной стране Японии есть такое явление, как «беловоротничковые бомжи». Это когда высококвалифицированные сотрудники, всю жизнь проработавшие в одной компании, теряют работу и от «безысходности» начинают побираться на улице (устроиться в другое место им мешает только привычка). Американская Shiny Entertainment очень похожа как раз на такого вот японского бомжа: будучи под крылом Interplay, она выпускала гениальные игры (MDK, Messiah, Sacrifice), но стоило ей перейти в собственность Atari, как ситуация изменилась на 180 градусов. Первый же проект, выпущенный под стягом Atari — Enter the Matrix, — обернулся таким жутким провалом, что все игровые издания вместе взятые посоветовали Shiny выпить йад... две пачки снотворного и не портить больше воздух. Shiny их совету не вняла.

Welcome, блин, to the real world

Низкое качество не помешало Enter the Matrix разойтись тира-

жом более пяти миллионов копий (игру выпустили одновременно с фильмом). Однако покупатели в общем и целом остались недовольны: мало того что виртуальная «Матрица» оказалась забористым трэшем, так еще и за Нео поиграть не дали (главными героями были Ниобе и Призрак). Издатель и разработчик изучили отзывы и клятвенно пообещали — будет вам в следующей части Нео, будет, только успокойтесь. В начале этого года было озвучено и название новой игры — The Matrix: Path of Neo.

Сценарий Path of Neo (его, кстати, писали сами братья Вачовски) охватывает события всей кинотрилогии и «Аниматрицы» в придачу. Часть уровней придумана специально для игры, дабы показать, что было в те моменты, которые в фильмах остались за кадром. Собственного сюжета у Path of Neo по большому счету и нет — это лишь набор историй из жизни Избранного, расставленных в хронологическом порядке и кое-как скреп-

ленных между собой нарезками кадров из всех трех фильмов. «Живое» видео с участием реальных актеров на этот раз не снимали.

Разработчики обещали, что игра не будет след в след повторять события трилогии, и свое обещание они сдержали — правда, не совсем так, как мы представляли. Те эпизоды, которые пересказывают фильм, отличаются от него весьма условно и всегда — в худшую сторону. Например, если в финале «Матрицы» воскрешение Нео заняло пять минут экранного времени, то здесь — все тридцать (нужно несколько раз прибить трех агентов). Те эпизоды, которых в фильме не было, сделаны ничуть не лучше — каждый раз задание одно и то же: закликать кучу копов (которые постоянно респавнятся) и нескольких агентов. Обещанная же битва с тысячей агентов Смитов оказалась форменным надувательством: одновременно в драке их участвует не больше десятка — остальные играют роль интерактивного забора.

Самое гадкое заключается в том, что играть в Path of Neo совершенно неинтересно. Стрельба, например, сделана на уровне «Антикиллера», а то и хуже (кривое прицеливание, низкая убойная сила оружия и т. д.). С драками дела обстоят чуть повеселее: ударов и комбо не перечислять, такое ощущение, что разработчики воспроизвели абсолютно все движения киношного Нео. Вот только использовать их негде и незачем. Ухудшает ситуацию и управление, которое сделано через известное место — игроку приходится беспорядочно давить на все кнопки сразу в

- Издатель: Atari
- Разработчик: Shiny Entertainment
- Похожесть: Enter the Matrix, Max Payne, «Антикиллер»
- Мультиплеер: Нет
- Количество дисков: Три CD / один DVD
- Сайт игры: www.atari.com/thematrixpathofneo

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,8 GHz, 1 Gb, 256 Mb Video



надежде, что кто-нибудь попадет под раздачу. Как правило, это срабатывает.

В финале игры, после того как Нео расквитается с агентом Смитом (мы ведь уже говорили, что Path of Neo иногда очень вольно интерпретирует события фильмов), появляются пикселизированные фигурки братьев Вачовски и голосами канадских комиков Терренса и Филиппа произносятся примерно следующие: «Ну что, придурок, раз у тебя хватило терпения пройти эту игру, значит, хватит его и на то, чтобы завалить еще одного супербосса. Ха-ха-ха!» (кто именно будет этим боссом? А вот и не скажем!). Выглядит это как натуральное издевательство: на их совести паршивая игра, а они тут прикалываются.



Над «Матрицей» тяготеет какое-то проклятие. Третья игра подряд (не забудьте еще про The Matrix Online) — а результат все тот же. Что это — головотяпство братьев Вачовски, халатность разработчиков, случайное стечение обстоятельств... или происки самой Матрицы? Ответа мы не знаем. ■



Path of Neo выглядит отвратительно даже по меркам Sony PlayStation 2.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

В это трудно поверить, но Path of Neo получилась даже хуже, чем Enter the Matrix. Для того чтобы реабилитироваться, Дэйву Перри теперь придется сделать что-нибудь совсем уж невообразимое.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 4.0

ГРАФИКА

★★★★★ 4.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 5.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 5.0

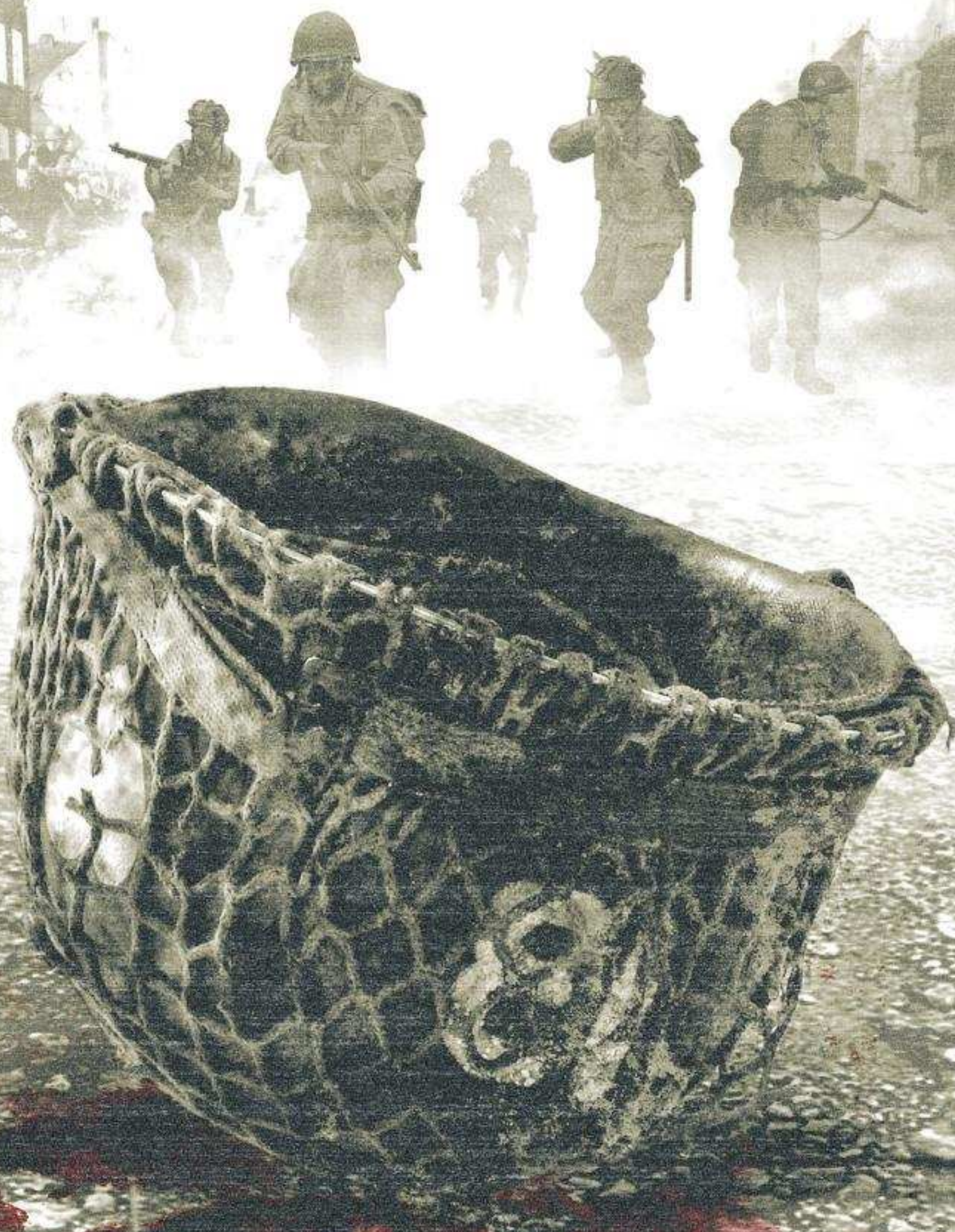
РЕЙТИНГ

5,5

«ИГРОМАНИИ»

BROTHERS ★ IN ARMS ★ EARNED IN BLOOD™

ПРИНИМАТЬ РЕШЕНИЯ НЕПРОСТО.
ОТВЕЧАТЬ ЗА НИХ ЕЩЕ ТРУДНЕЕ.



www.brothersinarmsgame.com



UBISOFT

gearbox
software



По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

Товар сертифицирован.

Xbox, PC © 2005 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from Gearbox Software, LLC. P52 © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Brothers In Arms Earned In Blood is a trademark of Gearbox Software and used under license. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC.

byka
BOKA ENTERTAINMENT
WWW.BOKA.RU

UFO AFTERSHOCK UFO: ВОЗМЕЗДИЕ

Гениальность серии **UFO** (девичья фамилия — **X-Com**) — общеизвестный факт. За годы существования она стала не просто живой классикой, а самой настоящей святыней. Ну а имена ее создателей (братья **Голлоп**, если кто не в курсе) навечно вписаны в игровую историю.

Так было до тех пор, пока разработку долгожданного продолжения не поручили малоизвестной студии **Altar Interactive**. Не то чтобы эти ребята оказались святотатцами, но со своей задачей они явно не справились: слишком уж урезанной и невнятной вышла игра, и единственные, кто был действительно рад — вконец заскучавшие любители тактики.

С тех пор прошло два года. За это время разработчики не только не поняли своих ошибок, но и даже сделали сиквел.

Ужасы нашего городка

Сюжет **UFO: Aftershock** (именно так окрестили новорожденный

проект) разворачивается спустя пятьдесят лет после событий первой части. Вдоволь набедокулив, пришельцы в большинстве своем покинули Землю. Под воздействием распространенной ими ядовитой биомассы люди вымерли или мутировали, потеряв всякие остатки разума и совести. Бывшие мегаполисы превратились в деревни, и единственная надежда человечества — потомки тех счастливчиков, которые спаслись на орбитальной станции с идиотским названием **Лапута**. Именно им предстоит вернуть обезьянам господство на Земле.

В отличие от предыдущей игры, **Aftershock** гораздо больше похожа на оригинальную серию. Самое, пожалуй, заметное нововведение — экономический режим. Отныне мы снова отстраиваем базы так, как посчитаем нужным: фантазию ограничивают только размеры территории. Здания, не уместившиеся на одной базе, приходится возводить на другой, после чего соединять их в единый



комплекс при помощи дорог. За все это мы расплачиваемся ресурсами, которые надлежит выкачивать из подконтрольных земель.

Каждая игровая провинция, в свою очередь, населена одной из существующих в игре рас: людьми, киборгами, культистами, псиониками, мутантами и инопланетянами. С теми из них, кто еще способен общаться, можно налаживать дипломатические отношения. Система примитивна: выполняете задания союзников и подкармливаете их ресурсами? Ждите от них ответных любезностей. В противном случае — не обессудьте.

Большую часть игры, как и раньше, мы будем проводить в тактических миссиях. Здесь, однако, нововведений не слишком много. Во-первых, вернулась многозадачность. Во-вторых, появились новые типы солдат, которые обладают интересными способностями: киборги умеют вкручивать в тело имплантаты, а псионики — видеть сквозь стены и творить прочие мелкие непотребства.

А в общем и целом — все на уровне предыдущей части. Потенциал у боевой системы, может, и неплохой, но реализован он, к сожалению, не до конца. Почему, например, стрельбу в различные части тела можно вести исключительно из снайперской винтовки? Да и какой вообще смысл в таком режиме, если самым действенным способом убийства был и остается расстрел из дробовика в упор? Почему практически все противники исповедуют исключительно тактику лобовой атаки и ничего не подозревают об использовании укрытий и стрельбе из различных позиций? На эти вопросы игра не может ответить ничем.

Зато она всюю щеголяет графикой трехлетней давности.



Глупый пришелец прополз прямо в центр отряда. За что и был расстрелян.

Издатель

Сенег

Разработчик

Altar Interactive

Издатель в России

1C

Похожесть

Операция: Silent Storm

UFO: Enemy Unknown

Мультиплеер

Нет

Количество дисков

Четыре CD/Один DVD

Сайт игры

www.ufo-aftershock.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

CPU 1 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

CPU 2 GHz, 768 Mb, 128 Mb Video



Движок, доставшийся в наследство от первой части, был устаревшим еще тогда, в конце 2003-го. А сейчас о таком технологическом уровне и говорить уже как-то неловко.



Только поймите нас правильно. В **Aftershock** можно играть. Более того, местный геймплей даже способен доставить немало приятных моментов. Но это лишь в том случае, если вы ничего не слышали про такие замечательные тактические игры, как «Сerp и Молот», «Бригада Е5: Новый альянс» и «АЛЬФА: Антитеррор». Да, ко всему прочему, еще и не играли в первые две части оригинальной **X-Com**. Или играли, но уже давно забыли — как тогда было здорово. P.S. Локализованная версия от фирмы **1C** получилась очень спорной. С одной стороны у нас — хорошо подобранные шрифты и качественная озвучка. С другой — ошибки в переводе и огромное количество багов: чего стоит только тот факт, что голоса у персонажей случайным образом меняются при каждой загрузке игры! Желающие ждут патчей. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Если вы — ортодоксальный фанат тактических игр, то **Aftershock** вам, скорее всего, понравится. В противном случае вы без труда сможете найти себе на вечер игру получше.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 5.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😐 😊

РЕЙТИНГ

6.0

“ИГРОМАНИИ”



8.5/10

«Одна из лучших «серьезных» стратегических игр нескольких последних лет.»

«Игромания»



4.6/5

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

«День Победы II» это альтернативная история, каждый раз новая»

«Game EXE»



8.1/10

«Лучшая глобальная стратегия о Второй мировой и одна из лучших игр вообще»

«Навигатор»



8.5/10

«Страна Игр» рекомендует

«Сыграть в «День Победы II» должен каждый — спешком от многого вы рискуете отказаться»

«Страна Игр»



ДЕНЬ ПОБЕДЫ II

...Авиация свои задачи выполнила: армии у Сталина практически не осталось. Хотя, когда русские провалились к Индийскому океану в районе Карачи и взяли Тегеран и Дели, было страшно — пришлось задействовать даже буханскую и непальскую кавалерию...

«GVW», www.snowball.ru/forums

...Играю за Германию. 2 июля на пляжи Майами вылезли шесть дивизий моих морехов и три дивизии егерей. Американцы не знают, что такое «Родину защищать» — все их подразделения в течение штурма частенько отлучались по нужде. На их место прибывали другие и снова отлучались. Это была какая-то новая тактика. Ничего подобного ни в Европе, ни в России, ни в Австралии я не встречал. Там солдаты бились до конца...

«Brodyaga», www.snowball.ru/forums

...Я начал осуществлять свой грозный план захвата Франции. Выбор пал на прорыв через Люксембург. Тем временем на побережье Франции должен был высадиться десант с кавалерией СС и двумя дивизиями прикрытия для взятия Парижа. Так вот, залив в Ла-Манш всем немецким флотом, с подводками в придачу, я получил такой инок!!! В общем, у меня остался не флот, а стая кораблей... Рыболовных...

«Француз22», www.snowball.ru/forums

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



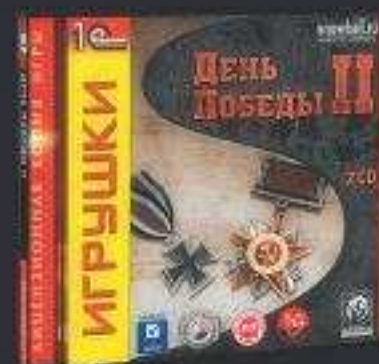
snowball.ru
искусство побеждать



От создателей «Европы», «Виктории» и «Дня Победы».

Полностью на русском языке.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ!



STAR WARS: BATTLEFRONT 2



Вышедший год назад **Star Wars: Battlefront** не отличался оригинальностью — это был наглый клон **Battlefield**, самый главный плюс которого заключался в непобедимом бренде «Звездных войн». Однако нельзя отказать **LucasArts** в практичности: сделанный в свежем и популярном жанре сетевого побоища, появившийся в нужное время (одновременно с выходом кинотрилогии на DVD), этот проект стал едва ли не самой популярной игрой по вселенной Джорджа Лукаса.

Профессия: клон

Проходит год, на прилавках очередной эпизод «Звездных войн», а **LucasArts** выпускает ту же порцию игровых «щей», добавив лишь пару рюшечек и вожделенные фанатами космические бои.

Все баги и недостатки первой части бережно сохранены. Не смущайтесь номером 2 в названии — по сути, **Star Wars: Battlefront 2** — это не полноценный сиквел, а переиздание дав-

но всем знакомой игры, причем написанное в спешке. Больше всего это сказалось на графике. Вы не поверите, но оригинал местами выглядел даже лучше — причиной тому был более аккуратный дизайн. Поэтому, если вы соскучились по спрайтам и прямым углам, то продолжение специально для вас.

Никуда не исчез и глуповатый AI, хотя признаемся, что с ролью массовки и пушечного мяса боты справляются неплохо, а большего для сингла и не требуется. Последний, кстати, является предметом особой гордости разработчиков. Игрока ждет целая кампания с кучей заданий в каждой миссии: взорвать огромный генератор, захватить вражеский пост и т. п. На деле это выражается в утомительных спринтерских забегах из одной точки в другую. Толком повоювать получается редко: на каждую миссию уходит по пять-шесть минут. Какие уж там развлечения. Добавьте к этому на удивление посредственные уровни — они сильно уступают оригинальным как визуально, так и с точки зрения

геймплея. Есть две-три карты, пригодные для мультиплеера и не вызывающие тошноты своей палитрой, но подавляющее большинство — торопливые поделки.

Что же касается геймплея в целом, то и он почти не изменился, разве что баланс подправлен в пользу пехоты. На сладкое припасена возможность играть за джедаев и, собственно, космические бои. Однако получить в свое управление Йоду или Кеноби не так-то просто, для этого требуется насобирать порядочное количество очков, долго и нудно отстреливая врагов. Зато после того как джедай все-таки окажется в наших шаловливых ручках, весь баланс мигом полетит к чертям: владея световым мечом и способностью восстанавливать жизнь за счет набора фрагов, вы пройдете по карте таким паровым катком и легко завоюете все опорные пункты. Впрочем, быть суперменом очень быстро приедается, ведь косить угловатых и не в меру тупых ботов — удовольствие небольшое.

Сражения в космосе — еще

- Издатель: LucasArts Entertainment
- Разработчик: Pandemic Studios
- Похожесть: Серия Battlefield, Star Wars: Battlefront
- Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
- Количество дисков: Один DVD
- Сайт игры: www.lucasarts.com/games/swbattlefrontii

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,2 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,8 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

одна гордость разработчиков — получились очень и очень слабыми: физика на аркадном уровне, развернуться негде, а весь процесс сводится к превращению вражеских кораблей в груды металлолома. Конечно, можно взять какую-нибудь из посудин на бордаж. За это вы получите дополнительные очки и... все. На исход сражения это не повлияет.



В многопользовательском режиме, особенно когда сходятся грамотные игроки, **Battlefront 2** выглядит уже заметно лучше... но до лавров **Battlefield 2** игре все-таки очень и очень далеко. Впрочем, если вы фанат «Звездных войн» и хотите накопить таким же фанатам, то задумываться об этом не стоит: берите и играйте. ■



Серое небо, отвратительный ландшафт, на горизонте — стыдливо «замаскированные» пространства. Где мой карающий джедайский меч?



Ага, попался! Нужно было учить искусство ниндзя!

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Достаточно средний сетевой экшен, который еле-еле вытягивает раскрученную торговую марку. Игра из серии «только для фанатов».

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7.0

“ИГРОМАНИИ”

"Разработчики успели потрудиться
и над графикой, которая и без того
была на высоте. Теперь и вовсе
комар носа не подточит".

Страна Игр, №13, 2005

WARHAMMER
40,000

DAWN OF WAR

WINTER ASSAULT™

**ОФИЦИАЛЬНЫЙ АДДОН
ЛУЧШЕЙ СТРАТЕГИИ 2004 ГОДА!**



Dawn of War, Dawn of War: Winter Assault, Games Workshop, Warhammer, the foregoing marks' respective logos, and all associated names, all licensed Russian language translations thereof, insignia, marks, and images are either ©, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2005. Used under license. All Rights Reserved. THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

© 2005 «Руссобит Пабблишинг» Все права защищены. © 2005 «Game Factory Interactive» All rights reserved.

Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 611-62-85, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>. Розничная продажа в магазинах фирмы

М. Вигео

LAND OF THE DEAD

ROAD TO FIDDLER'S GREEN

Если истории про ходячих мертвецов еще не сидят у вас в печенке, то, пожалуй, стоит обратить самое пристальное внимание на свежую игру от компании **BrainBox Games** — **Land of the Dead: Road to Fiddler's Green**. Это экшен по мотивам недавнего фильма «Земля мертвецов», режиссер которого, Джордж Ромеро, мастер делать второсортные ужастики. Впрочем, не скажем, что у **Road to Fiddler's Green** очень уж много общего с фильмом. Разве что слово «второсортный»?

Баллада о гангрене

Наверное, вы ждете от **Land of the Dead** хоррора, не так ли? Нервы хотите пощекотать, представляете, как, придя домой вечером, выключите свет, прибавите громкость — и вот из темноты экрана на вас выскочит *настоящий ужас* в обличье живого мертвеца... стоп! Товарищи, вы зашли не по адресу! **Land of the Dead** следует воспринимать как — ха-ха! — **Postal** в не самом

обычном сеттинге. Мочиться на могилы предков и насаживать кошек на ствол M-16 здесь, конечно, нельзя, но вот все остальные родовые черты — на месте. Да и движок у игр одинаковый, что только усиливает сходство.

Хотите подробностей? Возьмем, например, главного героя. Мы давно уже привыкли, что истреблением зомби занимаются отважные мачо или девушки с модельной внешностью. Здесь же нам подсовывают какого-то американского фермера. Ковырялся, понимаешь, всю жизнь в земле, а потом тронулся головой и пошел воевать с живыми трупами. Забавнее всего на этом фоне выглядит то, как главный герой позирует в промежутках между уровнями с пистолетом в руках — ну прямо первый Макс Пейн на деревне, не меньше.

То, что происходит на самих уровнях, тоже без смеха воспринимать сложно. Помните, как в **Postal** мы обливали прохожих керосином, а затем с упоением расстреливали их горящие туш-

ки? Здесь похожая ситуация. Зомби в **Land of the Dead**, по сути, беззащитные создания. Игрок смотрит на них взглядом заправского кулинара: как приготовить товарища? Кинуть зажигательной смеси и добить арматурой? Или отстрелить конечности и подождать, пока сдохнет сам? Или... впрочем, придумывание остальных способов мы оставим вам, хорошо?

На такой вот «кулинарии» и держится весь геймплей **Land of the Dead**. Есть зомби и масса способов его «приготовить». Кушайте на здоровье, пока не надоест. Проблема, однако, в том, что надоедает очень и очень быстро. Сначала игра, конечно, интригует, заставляет следить за сюжетом, но вскоре интерес сходит на нет. Большинство игровых заданий выполнены в духе «убей их всех». Да, есть, конечно, несколько интересных задумок (например, «снайперские» миссии), но реализованы они настолько скучно, что ситуацию это не спасает.

Еще одна беда — скучный дизайн. Если первые несколько уровней выглядят еще сносно, то ближе к концу игра превращается в череду коридоров с бедными текстурами и тошнотворным освещением. Из общего однообразия выбиваются только очень качественные модели врагов — видно, что разработчики постарались на славу. Впрочем, и это положительное впечатление очень быстро портит ужасная физика тела и тупой искусственный интеллект. Да, зомби, конечно, на то и зомби, чтобы не выделяться умом, но не настолько же?! Мертвец в **Land of the Dead** может встать как вкопанный и не реагировать на выстрелы, а может так увлечься кромсанием дверей, что не обратит внимания на тепленького и жи-

Издатель	Groove Games
Разработчик	BrainBox Games
Похожесть	Postal
Мультиплеер	Интернет, локальная сеть
Количество дисков	Два CD
Сайт игры	www.landofthedeadgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

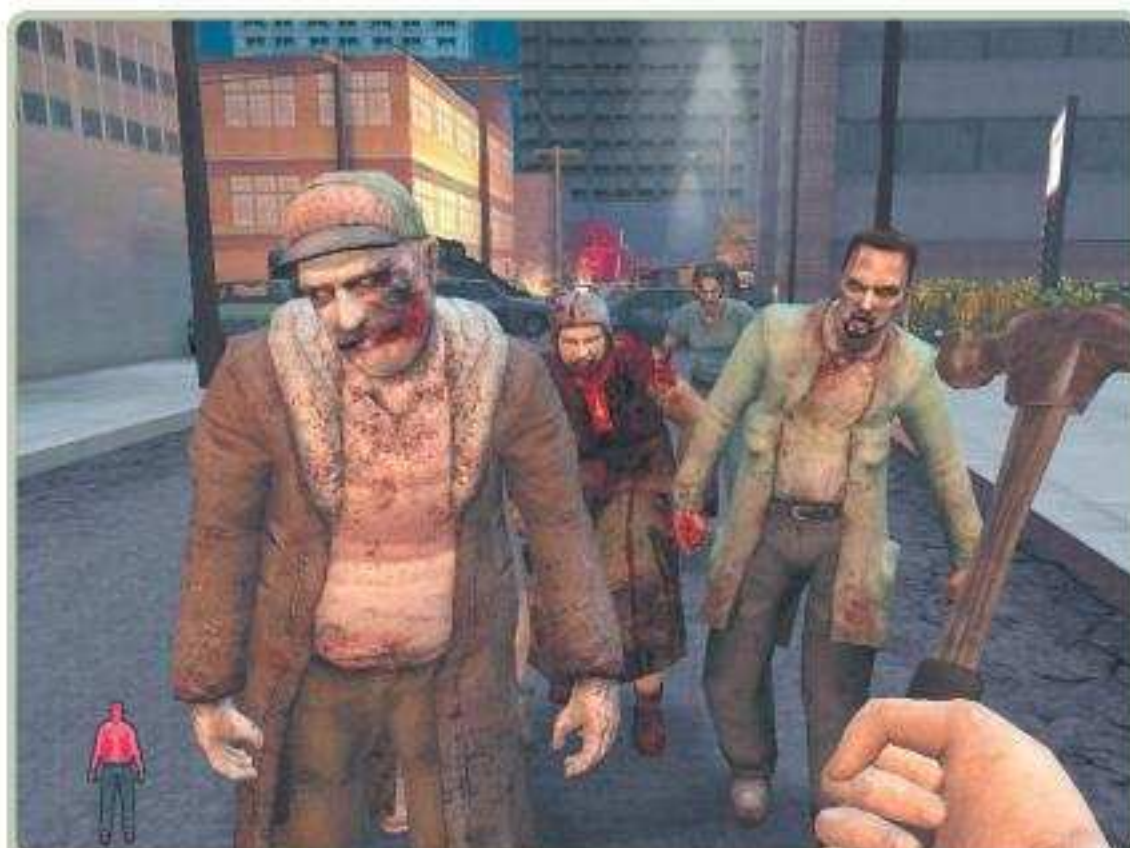
НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,8 GHz, 512 Gb, 128 Mb Video



вого игрока, который стоит рядом. Вообще, выламывать двери — вторая, после поедания мозгов, страсть зомби. Разработчики, видимо, решили, что это эффектно. Не будем спорить — эффектно, да. Но не в таких же количествах?

■ ■ ■

Что в результате? **Land of the Dead** — в высшей степени однообразная игра. В ней игроку до победного конца предстоит истреблять одних и тех же зомби, выучив наизусть все их повадки. И это еще не самая большая беда. В игре нет динамики, да и по уровню «веселости» она даже в подметки не годится **Postal**. Мы, конечно, можем сказать стандартные слова: «Впрочем, как несложная забава на пару вечеров **Land of the Dead**...». Но давайте на этот раз сделаем исключение, хорошо? ■



Молоток не лучшее средство против толпы. Сюда бы коктейль Молотова...

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Абсолютно неправильная зомби-игра: зачем-то косит под **Postal**, да еще и при этом умудряется быть очень скучной и однообразной.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

6.0

“ИГРОМАНИИ”

ПЕРИМЕТР ЗАВЕТ ИМПЕРАТОРА

«Периметр: Завет Императора» – игра, продолжающая традиции знаменитой стратегии в реальном времени «Периметр», заслужившей множество наград российской прессы



ASTERIX & OBELIX XXL 2

MISSION LAS VEGUM



Ловите момент, уважаемые читатели! На наши с вами PC-просторы залетел неожиданный гость, типичный представитель племени несерьезных приставочных экшенов от третьего лица. Из заметных игр подобного жанра, выходящих на компьютер, можно вспомнить разве что **Rayman 3: Hoodlum Havoc** да первую серию похождений знаменитых галлов Астерикса и Обеликса — **Asterix & Obelix XXL**. О ее продолжении мы и поведем свой рассказ.

Тарапунька и Штепсель в прошлой жизни

С самых первых минут **Asterix & Obelix XXL 2** поражает своим потрясающим юмором. Во всевозможных сценках и диалогах высмеивается и пародируется огромное количество героев компьютерных игр (один шпион Сэм Шиффер чего только стоит!), да и не только их («Построить город для игр и развлечений! Эти рим-

ляне совсем спятили!» — восклицает Астерикс, узнав о Лас-Вегуме — явном намеке на американцев с их Лас-Вегасом).

Сюжет тоже заставляет улыбнуться. Честно говоря, садясь играть, ожидаешь очередного похищения Гетафикса (именно это случалось практически в каждой серии одноименного мультсериала) — предводителя галльских друидов. Именно благодаря его зельям маленький, но гордый народец успешно борется с римлянами. Но сценаристы решили пойти другим путем: взяли и сделали из Гетафикса... предателя! Теперь Цезарь для него — лучший друг, а Астерикс и Обеликс — злейшие из врагов. И именно в последнем предстоит выяснить, по своей ли воле съехал с катушек престарелый друид.

Отметим, что процесс выяснения (то есть геймплей) вышел очень увлекательным и, конечно же, смешным. Главная фишка игры заключается в том, что ге-

роев у нас двое, и многие задачи требуют, чтобы они действовали вместе. Типичный пример: юркий Астерикс пробирается в узкий проход и дергает за рычаг, который открывает дверь для толстяка Обеликса. Последний же своим грузным телом приводит в действие механизм, расчищающий дорогу обоим героям. Встречаются и гораздо более сложные головоломки — но они, к счастью, чаще всего связаны с собирательством различных необязательных бонусов. Основная же сюжетная линия проходит без особого напряжения мозгов.

А вот что в игре придется напрягать постоянно — так это кулаки. На первый взгляд, боевая система проста: два типа удара и прыжок. Но какие позже открываются возможности! Можно, например, схватить какого-нибудь легионера и, размахивая беднягой, огреть им еще десяток врагов. Со временем появляются и незамысловатые, но очень эффективные комбо. В общем, боевая система получилась в лучших консольных традициях — простая и в то же самое время потрясающе разнообразная.

Выглядят похождения Астерикса и Обеликса очень даже неплохо. Можно, конечно, побрюзжать про то, что полигонов мало и вода нереалистичная, но зачем? Ведь эти недостатки компенсируются яркой и красочной цветовой палитрой. Да и с чувством стиля у местных художников все в порядке — картинка получилась забавная и милая. Стоит отметить и отличную детализацию уровней: на них не протолкнуться от всевозможных ящичков, скамеечек, статуй, плакатов на стенах и прочих приятных мелочей. Так что за внешний вид **Asterix &**



Картина маслом: «Винни-Пух и воздушный шарик». Ну и что, что вместо шарика — Астерикс?

Издатель	Atari
Разработчик	Etranges Libellules
Похожесть	Asterix & Obelix XXL Rayman 3: Hoodlum Havoc
Мультиплеер	Нет
Количество дисков	Один DVD
Сайт игры	www.etranges-libellules.fr/fr/jeuasterix-et-obelix-xxl2

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video



Obelix XXL 2, если особо не всматриваться, можно смело поставить четверку. И даже добавить маленький плюсики.

А вот с управлением дела обстоят уже не так хорошо: во-первых, с клавиатуры играть неудобно (кто бы сомневался), а во-вторых, **Asterix & Obelix XXL 2** плохо дружит с аналоговыми геймпадами — в определенные моменты и сами герои, и камера могут повести себя совершенно непредсказуемым образом. «Лечится» это только долгой и нудной настройкой управления.



Знаете, такие игры, как **Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegum**, на PC обычно никто не ждет. Мы привыкли к заумным стратегиям, RPG с сотнями параметров, зубодробительным экшенам, вдумчивым квестам... Простенький консольный экшен в этом обществе смотрится так же необычно, как зеленый человечек в мини-юбке. Но поверьте, на человечка этого стоит обратить пристальное внимание. Особенно если вы устали и просто желаете отдохнуть, не напрягая серое вещество. ■

РЕИГРАЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?
Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegum — настоящее открытие для тех, кто ждет от компьютерных игр легкого и не напрягающего развлечения. Не ищите здесь слишком хитрого и мудреного геймплея — просто расслабьтесь и получайте удовольствие.

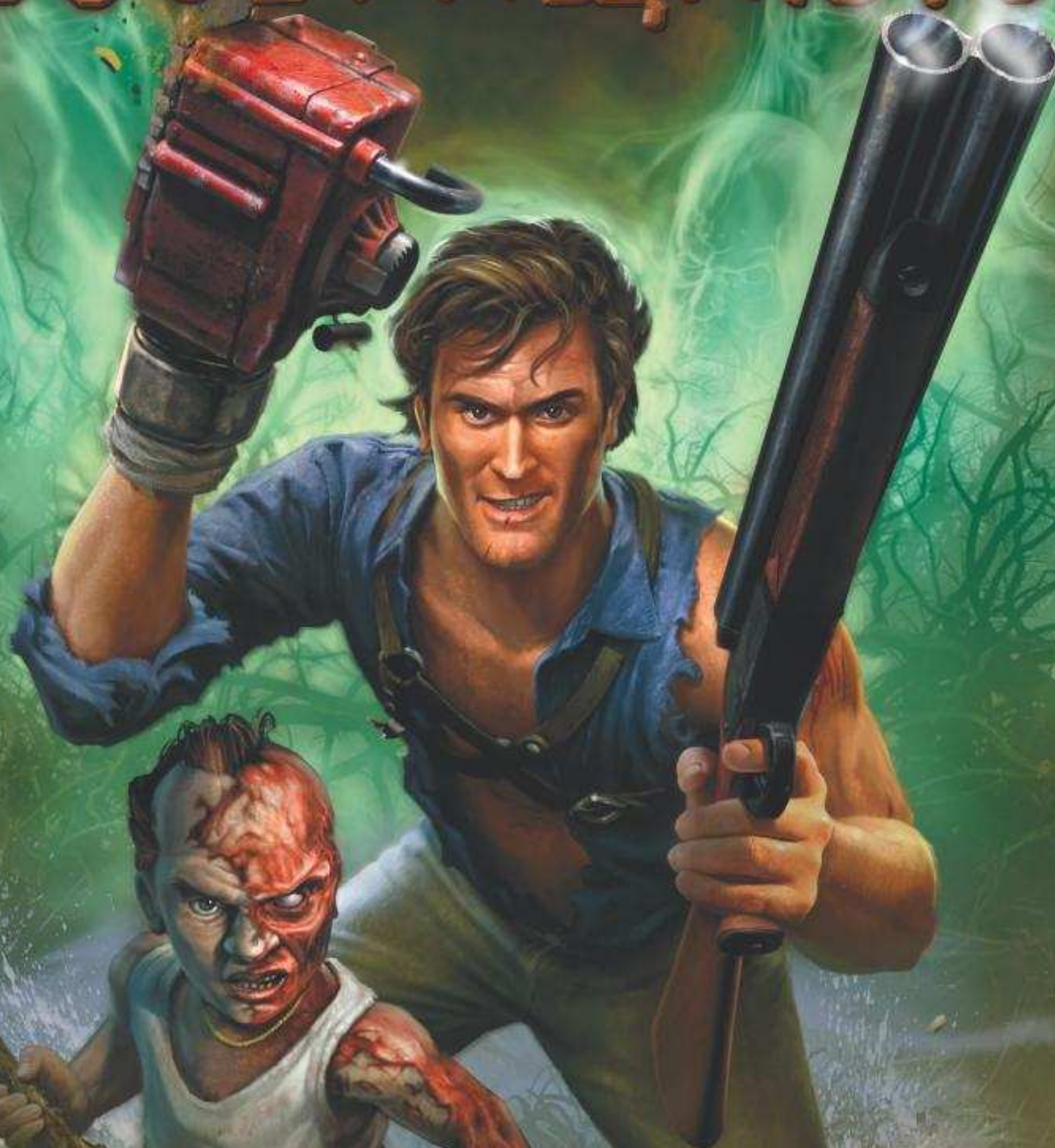
ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ

7.0

“ИГРОМАНИИ”

ЗЛОВЕЩИЕ МЕРТВЕЦЫ* ВОЗВРАЩАЮТСЯ



*ОДИН ИЗ НИХ, ХИТРО censored МЕТР С КЕПКОЙ, ВАМ ПОМОЖЕТ (УЖЕ ЧЕМ СМОЖЕТ)



БЕЗОСТАНОВочный
ЗУБОДРОБИТЕЛЬНЫЙ ЭКШН

EVIL DEAD REGENERATION THE GAME



МЕРТВЫЙ ДРУГ
ЛУЧШЕ НОВЫХ ДВУХ

www.evildeadregeneration.com



crankypants
A THQ COMPANY games.

Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

© 2005 THQ Inc. EVIL DEAD and its related characters are copyrighted trademarks of Renaissance Pictures exclusively licensed to THQ Inc. Bruce Campbell's likeness is licensed exclusively to THQ Inc. by Bruce Campbell. EVIL DEAD 2: Dead by Dawn™ & © 2000, 2002, 2005 StudioCanal Image S.A. 1/k/a Canal+ DA. Developed by Cranky Pants Games. THQ, Cranky Pants Games and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

WORMS 4 MAYHEM



От Worms 3D в свое время требовалось практически невозможное — оказаться ничуть не хуже предыдущих частей серии. Почему невозможное? Дело в том, что легендарные Worms и Worms 2 были 2D-играми. Ну а Worms 3D, как нетрудно догадаться из названия, предложили нам третье измерение со всеми вытекающими последствиями. Грубо говоря, это была почти новая игра — необычная, с иным духом, атмосферой. Не факт, что это было плохо — однако многие игроки старой закалки, которые выросли на Worms и Worms 2, просто не смогли принять что-то новое, не такое, как раньше.

Тогда разработчики изменили тактику — стали экспериментировать, пробовать что-то новое, пытаясь «приучить» потребителей к игре. Первая попытка — аддон Worms Forts: Under Siege — оказалась еще хуже, чем Worms 3D. Идея, положенная в ее основу, была необычной и интересной — но не подходила для Worms-серии. А вот наша се-

годняшняя гостья — Worms 4 Mayhem, похоже, западет в души геймеров почти так же глубоко, как те «самые первые» Worms.

И это, черт возьми, очень здорово.

Самые правильные червяки

Самое забавное, что Worms 4 Mayhem ничем принципиально не отличается от Worms 3D — дело, в первую очередь, в «качестве выделки». Видно, что при создании игры был учтен опыт — как положительный, так и отрицательный — и продукт в итоге получился очень качественным, аккуратным, удобным. Вот, например, управление. В Worms 3D хотелось взять в руки геймпад и играть с него. В Worms 4 Mayhem все наоборот — традиционное для PC «клавиатурное» управление точное и удобное. А для трехмерной игры, в которой к тому же регулярно случаются ситуации, когда счет идет на секунды, это очень и очень важно.

Совершенно иначе сделаны карты — причем как нарисованные заранее, так и генерируемые случайно. Они уже не выглядят фантазмагорической мешаниной «грунта» и «элементов», это вполне человеческие ландшафты в стиле «замки в песочнице, а вокруг — вода». Играть, опять же, стало намного удобнее: начиная с того, что теперь проще ориентироваться на карте, и заканчивая даже тем, что камера теперь ведет себя намного более вменяемо, не пытаясь каждые тридцать секунд показывать нам стену крупным планом.

Очень интересным оказался и список игровых режимов. Кроме традиционной битвы «куча на кучу» есть, например, такой вариант — «две крепости друг против друга». Есть дуэльный режим, в котором сражение идет один на один, а убитый заменяется следующим в команде до полного опустошения резервов. Есть, наконец, два режима, в которых целью является не убийство червяков, а снесение вражеской базы.

Приложили разработчики руку и к «главному элементу» игры — обожаемому всеми червякам. В Worms 4 Mayhem у игрока появилась удивительная возможность — создать наконец собственную команду ползунов. Да-да, именно команду! Мы не только обзываем подопечных именами, но и настраиваем им внешний вид и даже придумываем супероружие.

Ассортимент заранее подготовленных стволов также пополнился. Здесь вам и очень удобная снайперская винтовка. Здесь и забавный «прибей ему хвост» (оружие, которое прибивает червя к земле, лишая его возможности передвигаться), и отравленные стрелы, и бомбардировщики. Ну и, конечно

- Издатель
Codemasters
- Разработчик
Team 17
- Издатель в России
Бука
- Похожесть
Серия Worms
- Мультиплеер
Интернет, локальная сеть, хот-сит
- Количество дисков
Один DVD/Три CD
- Сайт игры
www.wormsmayhem.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

же, средства массового уничтожения, ориентированные как раз на те режимы, когда нам предстоит «выносить» укрепления противника.

Минус, пожалуй, только один — позаимствованный у консолей «открываемый контент». Система проста: мы проходим однопользовательскую кампанию, получаем за это кредиты, которые обмениваем в лавке на новые виды оружия, аксессуары, карты и т. п. Что здесь плохого? Да то, что кампания в разы скучнее, чем многопользовательские посиделки. И играть в нее, если честно, совершенно нет желания.



В целом же Worms 4 Mayhem более чем оправдала наши ожидания — это действительно те самые «черви», к которым мы привыкли. Веселые, динамичные, легкие в освоении, они захватывают с первой секунды и отпускают только часа в три ночи, когда выясняется, что метро не работает, автобусы не ходят, и вся веселая компания остается у вас дома, чтобы... нет, не выспаться! Чтобы еще немножко поиграть в «червей».

P.S. Локализация от «Буки», если честно, разочаровывает. Голоса, в отличие от «софтклубовской» версии Worms 3D, не озвучены, а в переводе регулярно попадают ошибки вроде «управляйте камерой при помощи Мышь». На что потрачено почти два месяца работы — неясно. ■



Самое время кричать: «Во-о-озду-у-ух!!!».

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

110

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Worms 4 Mayhem целиком и полностью соответствуют духу и букве самых старых «игр-перестрелок». Они удивительно красивые, веселые и увлекательные. Один из лучших на сегодняшний день способов провести время с друзьями.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 9.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

РЕЙТИНГ

8.0

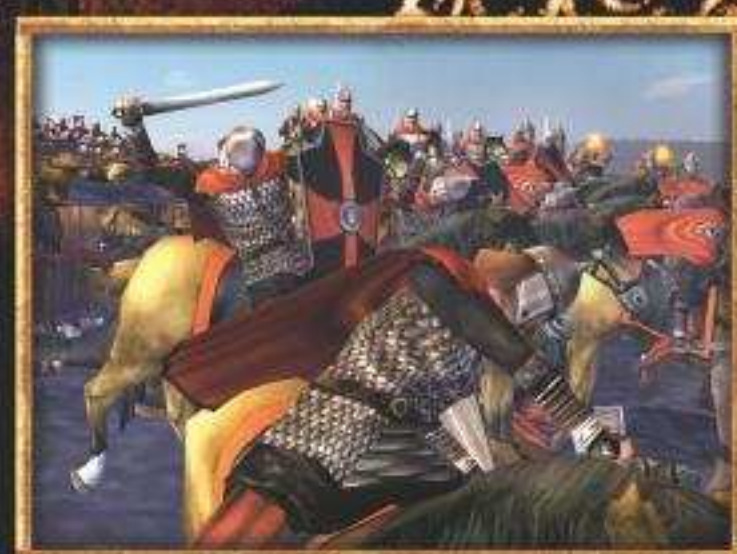
«ИГРОМАНИИ»

ROME™

TOTAL WAR

BARBARIAN INVASION

"... Уйма новых юнитов, сложные стартовые условия, интересные тактические уловки и достоверность намертво приковывают к монитору. В Barbarian Invasion можно играть сутки напролет... **AG.ru**"



COLD WAR



Когда до каждой американской семьи докатился, наконец, бум кун-фу-фильмов (а произошло это во второй половине восьмидесятых), Голливуд породил особый жанр — «фильмы с Майклом Дудиковым». То есть Сонни Чива и Брюс Ли — это были аутентичные каратисты для понимающих, а Дудиков, ничуть не краснея, совмещал костюм ниндзя с гавайскими шортами.

Так вот, если рассматривать **Splinter Cell** и **Thief** как Брюса Ли и Сонни Чиву от жанра стелс-экшенов, то **Cold War** в этом случае — натуральный «фильм с Майклом Дудиковым».

Американский ниндзя

В **Cold War** есть почти все, что и в любом типовом стелсе, но — хуже. Вот, например, графика. Не смотрите на пристойные, казалось бы, скриншоты! За ними скрывается парализующая анимация, отсутствие ньютоновской физики и «рэгдолла», а также мерзкие спецэффекты. Выглядит не то чтобы совсем паршиво, но и хвалить не за что.

Геймплей напоминает стара-

тельное сочинение на тему «Как мы очень хотели сделать **Splinter Cell**». У вас есть такие же параметры собственной «слышимости» и «видимости», за которыми нужно следить. Враги, заслышав подозрительное шуршание за бюстом Ленина (об этом чуть ниже) должны, по идее, бросаться смотреть — кто это там грызет пятки вождя? Вместо этого они картинно доходят до невидимой линии и грозно смотрят в даль, бормоча под нос какую-то несуслазницу. В общем, AI не удался.

Управление, кстати, тоже творчески позаимствовано из орденосного проекта **Ubisoft**: по вращению колеса прокрутки главгерой то ускоряется, то, наоборот, переходит на положение, которое в детском саду называли «как уточки». Надо, впрочем, отдать **Mindware Studios** должное — в **Cold War** есть одно весьма ощутимое нововведение. Главгерой обучен волшебному умению — мастерить из подручных средств пригодные для использования в бою предметы. Так, например, из пистолета и пластиковой бутылки можно со-

творить... «оглушающий пистолет»! К сожалению, ваш полет фантазии ограничен двумя моментами. Во-первых, для того чтобы собрать на коленке очередной «гаджет», необходим чертеж. Чертежи, разумеется, нужно искать. Во-вторых, каждое производство стоит специальных очков, которые вы зарабатываете, продвигаясь по игре. Вся эта система условностей, надо сказать, работает: мастерить из консервных банок и рыбьих голов чуть ли не приборы ночного видения и сканеры — занятие довольно любопытное. Это, пожалуй, главный стимул для прохождения игры до победного конца. Ну и еще, конечно, сюжет.

Так вот — сюжет. Главгерой, честный американский журналист при очках и бороде, прибывает в Москву образца первой половины восьмидесятых («Аэрофлот», «Тархун», желтые такси и КГБ — все на месте), чтобы написать статью про СССР. Аккурат после окончания вступительного ролика в **Cold War** начинается такая развесистая «клюква», перед которой тускнеют все предыдущие упражнения на советскую тему, включая даже произведения Тома Клэнси. КГБ, Горбачев и тайные заговоры складываются тут в столь потрясающей горячий бред, что иногда даже берет зависть — вот это они дали! Первая миссия, скажем, происходит в... мавзолее. Мумифицированный Ленин в стеклянном гробу и смена караула прилагаются. Ну и небольшой штрих для полноты картины — в следующем задании вам предстоит убежать из Мавзолея, используя секретные подземные лабиринты, расположенные под Кремлем.

За восхитительно идиотский сюжет **Cold War** можно было бы простить чуть ли не все ее прегрешения, включая плагиат и жалкую графику. Но вот проблема — **Mindware** категорически не



Скриншот из секретного проекта Valve, **Half Life 2: Гордон в Кремле**.

Издатель	DreamCatcher Interactive
Разработчик	Mindware Studios
Издатель в России	Акелла
Похожесть	Серия Splinter Cell
Мультиплеер	Нет
Количество дисков	Два CD
Сайт игры	www.coldwar-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.7 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2.4 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video



в состоянии соорудить приличные ролики. Их стилизованные под комиксы заставки — торжество низкого бюджета и плохой режиссуры. Печально; но при всем кинематографическом замахе, **Cold War** больше всего походит на те самые «фильмы с Майклом Дудиковым», художественная ценность которых находится где-то между рекламой шампуня и новым роликом партии «Родина».

■ ■ ■

Вся эта весьма себе грустная ситуация не то чтобы явилась сюрпризом. На Горбачеве и лубочных бюстах Ленина далеко не уедешь — нужны еще технология, заставки, драйв, наконец. С другой стороны, у Майкла Дудикова ничего такого не было — но продержался в Голливуде до 2002 года включительно. Тоже ведь своего рода подвиг. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

40%

ДОЖДАЛИСЬ?

Старательное сочинение на тему «Как мы очень хотели сделать **Splinter Cell** про СССР». От полного забвения **Cold War** спасает пара геймплейных находок и сюжет, исполненный образцово-показательного бреда.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

6.0

«ИГРОМАНИИ»

СТИЛЛАВИН, я убью тебя! *

БАЧИНСКИЙ, иди в ж.

КРОВИЩА.
МЯСО.
МЯСОКРОВИЩА.
МЯСО. И КРОВИЩА.
КРОВОМЯСО. МУТАНТЫ.
МЯСО МУТАНТОВ.
КРОВИЩА. Конечно, МУТАНТОВ.

RAT HUNTER

* Приглашенные звезды: Бачинский и Стиллавин



© 2005 «Secret Sign». All Rights Reserved. © 2005 «Game Factory Interactive Ltd.» All Rights Reserved.
© 2005 "Руссобит-Публишинг". Все права защищены. www.russobit-m.ru
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 611-62-85.
Розничная продажа в магазинах фирмы



КОФЕ-БРЕЙК

ПЕРЦЫ В ОФИСЕ



Мы, в «Игромании», очень любим людей. Да, конечно, если хорошенько покопаться, то в каждом человеке можно отыскать массу... м-м-м... недостатков. Но в целом люди нам очень нравятся. Эту симпатию, кажется, вознамерились подорвать ребята из компании **ABELL Entertainment**, которые в своем проекте «Кофе-брейк. Перцы в офисе» (**Coffe Break**, если по-нашенски) предлагают игроку «постебаться над офисной житухой». Хомо сапиенсов в процессе этого стеба, разумеется, придется ненавидеть и изводить всеми возможными способами.

По мнению разработчиков, офисные гадости — это очень клево и весело. Действительно, идея не самая ординарная, однако реализовали ее представители **ABELL Entertainment**, если честно, очень посредственно.

Офисные будни

Итак, «Кофе-брейк» — это эдакий «нишевой» клон **The Sims**, в котором нам предлагается влезть

в шкуру офисного работника. Он часами пропадает за копировальным аппаратом, ведет тяжелые телефонные переговоры и, конечно же, пишет разнообразные отчеты. Надоедает все это дело, впрочем, быстро — как и во всех **sims**-подобных играх, «трудова деятельность» здесь реализована примитивно.

К счастью, есть и другая дорога. Разработчики заготовили полтора десятка миссий, на протяжении которых игроку предстоит совершать всякие мелкие офисные пакости: подставлять коллег, подслушивать их разговоры, соблазнять секретарш. Наделав гадостей, можно отправиться подлизываться к начальству. Или врать ему — местное руководство особым интеллектом не отличается.

Что-что? Просите подробнее рассказать о соблазнении секретарш? Извините, но добавить нам особо нечего — тема секса, не раскрытая еще со времен самых первых **The Sims**, осталась под замком цензуры и здесь. Да что уж говорить, приличия ради

разработчики могли бы нарисовать простенький ролик, в котором, под страстные ахи, из вороха архивных бумаг то и дело высовываются руки, ноги и прочие части тела, — получилось бы и оригинально, и культурно. В пуританских **The Sims 2** и то было что-то подобное...

Ладно, вернемся к нашим офисным баранам. Знаете, главная беда «Кофе-брейка» заключается в том, что, несмотря на возможность пакостить и хулиганить, местный офисный быт удивительно скучен. Если вы всю свою сознательную жизнь в компании кавказской овчарки сторожили золотоносные недра «Экспериментального машиностроительного завода», то, возможно, и найдете в игре нечто новое и интересное. Тех же, кто хоть неделю проработал в офисе крупной компании, «Кофе-брейк» вряд ли сможет чем-нибудь удивить.

Разумеется, разработчики не забыли повесить на обложке с игрой гордую надпись «симулятор жизни». Увы, этого звания «Кофе-брейк» не заслуживает. Во-первых, в отличие от тех же самых **The Sims 2** здесь нас слишком сильно стесняет сценарий. Вышли за его рамки — и тут же посыпались предупреждения и выговоры, а там и до увольнения (читай — завершения игры) недалеко. Во-вторых, внутренний мир «Кофе-брейка» удивительно безжизнен. Даже, казалось бы, «живые» коллеги, которые нас окружают, и то делятся ровно на два типа: либо наивные балбесы, либо беспринципные циники, которые нацелены исключительно на карьерный рост (а на ногах носят специальные башмаки — чтобы удобнее было ходить по чужим головам). О какой, скажите, симуляции жизни может идти речь в таких условиях?



Да-да, даже в кошмарной офисной обстановке нашлось место такому прекрасному чувству, как любовь.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 64 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1.5 GHz, 256 Mb, 128 Mb Video



■ ■ ■

Что еще? Графика? Значительно хуже, чем в **The Sims 2** или **Singles 2: Triple Trouble**: офис не детализирован, а текстуры и модели персонажей некрасивы. Обещанный черный юмор? Сколько мы его ни искали, не нашли. Плоского и пошлого — более чем достаточно. А вот другого нет. Русскую версию, правда, вытягивают популярные радиоведущие **Геннадий Бачинский** и **Сергей Стиллавин**, которые — и это, похоже, становится традицией! — сделали потрясающе хорошую озвучку. Но одной ей игру, конечно же, не спасешь — нужен еще и хороший юмор, качественный геймплей и красивая графика.

А всего этого «Кофе-брейку», увы, недостает. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Игра про то, какой не должна быть офисная жизнь: скучной, некрасивой и наполненной морем плоского юмора.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 5.0

ГРАФИКА

★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: ☹️ 😊 😊

РЕЙТИНГ

6.0

«ИГРОМАНИИ»

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Вечера на хуторе близ Диканьки



- веселая и захватывающая рождественская сказка
- уникальная атмосфера гоголевских произведений
- живые колоритные персонажи, знакомые с детства
- красивая мультипликационная графика
- высококачественное озвучение



© 2002 copyrights Step Creative Group © 2002 Исключительные
права на издание и распространение игры «Вечера на хуторе
близ Диканьки» на территории России, стран СНГ и Балтии
принадлежит фирме «1С».

ПЕРИМЕТР ЗАВЕТ ИМПЕРАТОРА



Так уж сложилось, что к RTS-аддонам у нас есть определенные ожидания. Мы тут видели **Frozen Throne**, помним упражнения **Westwood**, с придыханием вспоминаем **Starcraft: Brood War**. Да чего уж там — недавний **Dawn of War: Winter Assault** страсть как хорош. Игровая индустрия сизмальства приучила нас с вами ожидать от аддона к стратегии новых юнитов, новых заставок, переименованного баланса, исправленных багов и вообще чуть ли не новой игры.

«Периметр» в этом смысле имел богатое пространство для работы. Роскошная вселенная, инновационная игровая механика и длинный список потенциальных улучшений. Коммьюнити **exodist.net** верой и правдой служило компании «К-Д Лаб» спустя даже год после релиза. Форум до сих пор пестрит темами о балансе, новых юнитах и всяческих багах. Фанаты предлагают, пишут, обсуждают, читают и ждут. К сожалению, то, что явил собой «Периметр Императора», сложно назвать полноприводным ад-

доном к отличной стратегии. Не то чтобы тут что-то было открыто плохо. Но в мечтах, признаться, виделось другое.

Посторонним в

Во-первых, «Завет» категорически отказывается проявлять снисходительность к новичкам. В игре нет не то что туториала, банальных всплывающих подсказок нет! Если вы никогда не слышали про терраформинг, сквады, фреймы и энергетическую систему, вас ждет полная прострация. «Завет» бросает вас в бой, не предполагая, что вы вообще можете быть не в курсе не тривиальной игровой механики «Периметра». А вы ведь можете. Это же не очередной **Command & Conquer** и даже не знакомый каждому ясельному ребенку **Warcraft III**. В «Периметр» необходимо спокойно и обстоятельно погрузиться. Но «Завет» такой возможности категорически не предусматривает. Так что если вы вдруг не знакомы с орденосным проектом «К-Д Лаб», на-

стоятельно рекомендуем сначала обратиться к первоисточнику.

Во-вторых, аддон страдает тем же недоумением, что и его прародитель, — скомканным и невнятно рассказанным сюжетом. Имея на руках совершенно роскошную вселенную, «К-Д» вот уже второй раз не могут с ней совладать. Что, зачем и почему происходит в игре, понять весьма затруднительно. Я, конечно, предвижу обвинительные речи со стороны exodist-коллег. Мол, кто не понял, тот сам дурак. Проблема тут кроется в том, что «Завет» ожидает от вас не только знания событий оригинала, но и чтения обстоятельной предыстории и вообще свободной ориентации во вселенной. Новичкам, опять же, придется туго. Понять, скажем, почему Император вдруг удумал соорудить Механического, простите, Спирита, непосвященным будет непросто.

Ну и о нововведениях. Игровая раса осталась одна (было, если кто не в курсе, три) — «Завет» целиком посвящен проделкам Императора. В конце даже значится сюрприз для понимающих — встреча с потерянным фреймом. Появилось полтора новых «электрических» юнита. И... все. Ну и новые карты, новая кампания. Саундтрек, вот, интересный — за авторством экс-участника некогда культовой калининградской группы Los Chikatilos. Новых заставок практически нет — игра открывается черно-белой нарезкой из старых периметровских роликов.

Мало того, добрая треть заданий в новоиспеченной кампании выглядит так: «Зарядить спираль и телепортироваться». Для непосвященных: это довольно просто и не то чтобы очень интересно. То есть новичкам, получается, непонятно, а профессионалам — слишком легко.

Издатель	1С
Разработчик	К-Д Лаб
Похожесть	Периметр
Мультиплеер	Интернет, локальная сеть
Количество дисков	Два DVD
Сайт игры	www.kdlab.com/products/product_view.php?id=28

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video



■ ■ ■

И тем не менее. Когда вы орлиным взором окинете протянутую через полкарты энергетическую сеть, ваш внутренний Наполеон снова восторжествует. Когда гигантский фрейм с суетящейся внутри цивилизацией впервые поплывет по экрану, «Периметру» по-прежнему хочется аплодировать. Оригинальную формулу игры очень сложно испортить. И играть, как ни крути, все еще интересно. Пусть с багами, пусть год спустя, пусть без особых нововведений. Но «Завет» — это, на минуточку, продолжение стратегии, которая в прошлом году получила из наших рук девять баллов и плашку «Новое слово в жанре». И ничего с тех пор не изменилось: «Периметр» по-прежнему являет собой самый свежий и интересный взгляд на RTS — индустрия так и не нашла, что ему противопоставить. Так что если вы, как и автор этих строк, провели в обнимку с оригиналом десяток бессонных ночей, «Завет» нужно, конечно, иметь в коллекции. На память. ■



А это, кстати, одно очень интересное нововведение — новый фрейм.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Нетерпимый к новичкам и непосвященным аддон без особых дополнений. Три расы вместо четырех, новая музыка и несколько новых электрических юнитов — вот содержание двух дисков с «Заветом Императора». Но это по-прежнему «Периметр», а значит, играть, как ни крути, интересно.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,5

«ИГРОМАНИИ»

LADA RACING CLUB

Впервые!
-реальная Москва
-реальные автомобили
-реальный тюнинг

СКОРО В ПРОДАЖЕ



GELEOS



www.nd.ru

LADARACING.COM

Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск", тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru.

Заказ дисков по телефону: (095) 147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru.

Эксклюзивный представитель на территории Украины - компания "Одиссей", тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.odyssey.od.ua.

Codename: Panzers, Phaze Two

Жанр: Стратегия ■ Издатель/разработчик: CDV Software Entertainment/Stormregion ■ Издатель в России/локализация: 1С/Nival Interactive ■ Полная рецензия: Игромания №9'2005



Codename: Panzers, Phaze Two — одна из немногих игр про Вторую мировую войну, при упоминании которой не возникает желания немедленно отправиться к унитазу и дать волю своим рвотным рефлексам. Совсем наоборот: **Stormregion** сотворили зрелищную и интересную стратегию, да еще и снабдили ее отличным сюжетом, который повествует не только и не столько о ходе войны, сколько о судьбах нескольких человек, принимавших в ней участие.

Всего нашему вниманию предлагается три кампании: за фашистов и их приспешников, за союзников и за югославских партизан. Геймплей мало чем отличается от первой части: легкий и непринужденный, без какого-либо намека на реалистичность, он держит мертвой хваткой и не дает повода заскучать хотя бы на минутку.

ПЕРЕВОД: Локализацию можно было назвать вполне стандартной — хороший перевод, аккуратные шрифты, — если бы не одно «но». Дело в том, что в игре есть несколько ключевых персонажей, которые очень любят почесать языками во время многочисленных роликов. Нивальцы заставили их говорить по-русски — даже во время сражений. А вот голоса обычных солдат трогать не стали. В результате образовался не очень приятный контраст, который заметно режет слух. Справедливости ради стоит отметить, что в оригинальной версии все герои разговаривали по-английски, однако с акцентом, что сильно меняло впечатление от звука.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

Jets'n'Guns

Жанр: Аркада ■ Издатель/разработчик: Rake in Grass/Rake in Grass ■ Издатель в России/локализация: 1С ■ Полная рецензия: Игромания №5'2005



Честно говоря, даже не верится, что в наши дни могут выходить подобные игры — чистойшей воды аркады с ураганным геймплеем неземной интересности. Хотя на самом деле в таком положении дел мы сами виноваты, ибо постоянно просим у разработчиков реализма, графики и врагов, способных самостоятельно защитить докторскую диссертацию. А ведь когда-то каждая третья игра была такой, как наш сегодняшний пациент **Jets'n'Guns**.

Что же он собой представляет? Скролл-шутер с 2D-графикой, максимальное разрешение — 640x480. Все враги движутся строго по проложенным разработчиками «рельсам», а их интеллекта хватает лишь на то, чтобы метко пустить в вашу посудину разрывной снаряд. Что, уже морщитесь носы? Эх, молодежь! А вы не морщитесь, а сыграйте разок. Гарантируем: чтобы оторвать вас от компьютера, родным придется устроить диверсию на ближайшей электроподстанции или тривиально раздолбать системный блок кувалдой.

ПЕРЕВОД: Похоже, переводчики на все сто прониклись атмосферой **Jets'n'Guns**. Количество шуток и стеба переваливает за все мыслимые пределы. Даже самые серьезные фразы в этой игре вызывают как минимум улыбку. Работа была проделана немалая: переведены не только брифинги, сообщения и описания оружия, но и абсолютно все надписи, встречающиеся на различных объектах. Ну и еще разок: здоровый юмор исходит от каждой фразы, от каждой надписи в игре. И что удивительно, это не превращает ее в фарс.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

The Fall: Последние дни мира (The Fall: Last Days of Gaia)

Жанр: Ролевая игра ■ Издатель/разработчик: Silver Style Entertainment ■ Издатель в России/локализация: Руссобит-М/МиСТ лэнд — ЮГ ■ Полная рецензия: Игромания №4'2005



Тема будущего нашей с вами планеты волнует разработчиков игр уже очень давно. Причем, что характерно, в их фантазиях Землю ничего хорошего не ждет. Особенно здорово воплотила в жизнь видение будущего покойная ныне компания **Black Isle Studios** в своем проекте **Fallout**.

«**The Fall: Последние дни мира**», что бы там ни говорили разработчики, является идейным наследником этой великой, без преувеличения, ролевой игры. Даже названия их похожи, что уж говорить о содержании.

А содержание у нас такое: постапокалиптический мир, превратившийся в огромную пустошь, где влачат жалкое существование выжившие после катастрофы люди. И в этом мире живет наш герой, мстящий за смерть своих родных и друзей. Завязка — стандартна, продолжение — очень интересно. Не пропустите.

ПЕРЕВОД: Эту локализацию больше года ждали все любители ролевых игр, и скажем сразу: ждали не зря. Фактически ребята из «**МиСТ лэнд — ЮГ**» в определенной мере подарили нам лучшую, нежели оригинал, игру. Прежде всего это относится к диалогам и их голосовому сопровождению. Голоса актеров идеально подходят к персонажам (хотя на всех, по понятным причинам, актеров не нашлось, иногда встречаются и голоса-дубли), да и стиль текста очень хороший, «правильный». Ничуть не сомневаясь, ставим этой локализации высшую оценку.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

Tony Hawk's Underground 2

Жанр: Аркада ■ Издатель/разработчик: Activision/Neversoft Entertainment ■ Издатель в России/локализация: 1С ■ Полная рецензия: Игромания №12'2004



Несмотря на цифру 2 в названии, перед нами — шестая часть покатушек на скейте в компании Тони Хока. Двойка же означает, что это — вторая игра серии, в которой присутствует некое подобие сюжета.

Начинается он так: Тони Хок и Бэм Маргера (ведущий MTV) задумывают провести турне под названием «Мир вразнос!», а заодно и выяснить, чья команда скейтеров круче. Игра предлагает нам следующие режимы: классический, где за две минуты необходимо выполнить ряд заданий и набрать максимум очков, и собственно карьеру. В последней мы в роли новичка будем осваивать катание на доске, постепенно взбираясь к вершинам скейтерской славы. Здесь уже миссии поинтереснее: гонки на больничной, представьте себе, каталке, разрисовывание стен граффити и другое.

Из нововведений стоит отметить возможность сходить с доски и путешествовать по уровню на своих двоих, а также отталкиваться от стен руками во время выполнения трюков.

ПЕРЕВОД: Локализаторы ответственно подошли к делу и сотворили хорошую локализацию, которая придерживается общего MTV'шного стиля игры. Оригинальные голоса Тони Хока, Бэма Маргеры и прочих звезд переводчики трогать не стали, добавив лишь субтитры. Вполне разумный ход — лучше оригинала сделать вряд ли бы получилось. Единственное замечание: текст очень быстро исчезает с экрана, и не всегда успеваешь прочитать написанное.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

EX MACHINA



NIVAL
INTERACTIVE

TARGEM
GAMES

Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru



бука
BUNKA ENTERTAINMENT
WWW.BUNKA.RU

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Представляем вашему вниманию обновленный сводный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, разделяются на подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в прода-

жу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки, и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о

ней в раздел «Поступили в продажу».

3) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информацию о тех локализациях и отечественных проектах, что уже можно купить, мы пуб-

ликуем на наших компакт-дисках и DVD в разделе «По журналу». Таблица представлена в формате xls.

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

■ Альфа Антитеррор:

Мужская работа
Рос. издатель/разработчик:
GFI/МиСТ лэнд — ЮГ

■ Hard Truck Tycoon

Рос. издатель/разработчик:
Бука/G5 Software

■ Звездное наследие

Рос. издатель/разработчик:
1C/Step Creative Group

■ Корсары III

Рос. издатель/разработчик:
1C/Акелла

■ Остров сокровищ

Рос. издатель/разработчик:
1C/Action Forms

■ Стальные монстры

Рос. издатель/разработчик:
Бука/Леста

■ Утопия-сити

Рос. издатель/разработчик:
Руссобит-М
(совместно с PTI)/Parallax Arts

В разработке

■ Heavy Duty

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: Акелла/Primal Software

■ Jagged Alliance 3D

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: GFI/МиСТ лэнд — ЮГ

■ Lada Racing Club

Дата: 2005-2006 ● Рос. издатель/
разработчик: Новый Диск/Geleos

■ Lock On. Ka-50

«Черная акула»

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: 1C/Eagle Dynamics

■ Neuro

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: Руссобит-М/Revolt Games

■ Neuro Hunter

Дата: Конец 2005 ● Рос. издатель/
разработчик: Новый Диск/Медиа Арт

■ Precursors

Дата: 2007 ● Рос. издатель/
разработчик: Не объявлен/Deep Shadows

■ PT Boats: Knights of the

Sea (Морской охотник)

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: 1C/Акелла

■ Rage Rider

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: 1C/Акелла

■ Rat Hunter

Дата: 2005-2006 ● Рос. издатель/
разработчик: GFI/Secret Sign

■ S.T.A.L.K.E.R.:

Shadow of Chernobyl

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: 1C/GSC Game World

■ S.M.E.R.S.H.

Дата: Лето-осень 2006
● Рос. издатель/разработчик:
Акелла/Game Forge Interactive

■ Warfare

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: GFI/МиСТ лэнд — ЮГ

■ В тылу врага II

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: 1C/BestWay

■ Вечера на хуторе близ Диканьки

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: 1C/Step Creative Group

■ Восхождение на трон

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: 1C/DVS

■ Волкодав: мечь Серого Пса

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: Акелла/Primal Software

■ Вторая Мировая

Дата: Весна 2006
● Рос. издатель/разработчик:
1C/1C: Maddox Games

■ Дальнбойщики 3

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: 1C/SoftLab-NSK

■ Искусство ограбления

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: 1C/PIPE Studio

■ Комбат

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: GFI/GFI UA

■ Лабиринт отражений

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: Новый Диск/DIOsoft

■ Ликвидатор

Дата: 2005-2006 ● Рос. издатель/
разработчик: Руссобит-М (совместно с
PTI)/Parallax Arts

■ Магия крови

Дата: 2005-2006 ● Рос. издатель/
разработчик: 1C/Sky Fallen

■ Не время для драконов

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: 1C/Arise

■ Ночной Дозор Racing

Дата: 2005-2006

● Рос. издатель/разработчик:
Новый Диск/Psychocraft

■ Обитаемый остров: Землянин

Дата: 2006 ● Рос. издатель/

разработчик: Акелла/Step Creative Group

■ Пираты XXI века

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: Новый Диск/DIOsoft

■ Санитары подземелий

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: 1C

■ Танита, или Морское приключение

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: Акелла/Trickster Games

■ Трудно быть богом

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: Акелла/Burut CT

■ Фаза: Исход

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: Руссобит-М/Рога и Копыта

■ Храбрые гномы: Крадущиеся тени

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
разработчик: Nival Interactive/
GameOver Games

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

■ Age of Empires:

Золотая коллекция
Рос. издатель/локализация: Новый
Диск

■ Black and White 2

Рос. издатель: Софт Клаб

■ Call of Duty 2

Рос. издатель/локализация: 1C

■ Dungeon Lords

Рос. издатель/локализация: 1C

■ GT Legends

Рос. издатель/локализация:
Новый Диск

■ Jets'n'Guns

Рос. издатель/локализация: 1C

■ Moto GP 3 URT

Рос. издатель/локализация: Бука

■ The Settlers.

**Наследие королей.
Сага о туманах.**
Рос. издатель/локализация:
Новый Диск

■ UFO: Возмездие

Рос. издатель/локализация: 1C

■ Армейский форсаж

Рос. издатель/локализация:
Play Ten Interactive

Новые анонсы

■ Advent Rising

Дата: Зима-весна 2006
● Рос. издатель/локализация: Бука

■ Area 51

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
локализация: Новый Диск

■ Battlefield 2:

Special Forces

Дата: 2005 ● Рос. издатель: Софт
Клаб

■ GUN

Дата: 2006
● Рос. издатель/локализация: 1C

■ Psychonauts

Дата: Зима-весна 2006
● Рос. издатель/локализация: Бука

■ Quake 4

Дата: 2006
● Рос. издатель/локализация: 1C

■ Shattered Union

Дата: 2006 ● Рос. издатель/
локализация: Новый Диск

■ The Movies

Дата: 2006
● Рос. издатель/локализация: 1C



Дайте две.



snowball.ru™
ураганные боевики

NOVALOGIC®
www.novalogic.ru

DELTA FORCE®
ПЕРВАЯ КРОВЬ

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru. NovaLogic, NovaWorld и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с ЯНВАРЯ 2005 по ОКТЯБРЬ 2005.

А Место	В Рост	С Название игры	Д Рейтинг	Е %
1	NEW	F.E.A.R.	5540	14,1%
2		Half-Life 2	3628	9,2%
3	▼2	Grand Theft Auto: San Andreas	3411	8,7%
4	▲20	Fahrenheit	2679	6,8%
5	NEW	Quake 4	2195	5,6%
6	▼3	Fable: The Lost Chapters	2192	5,6%
7	NEW	Black & White 2	1381	3,5%
8	NEW	FIFA 06	1241	3,1%
9	▼4	Космические рейнджеры 2	1077	2,7%
10	▼6	Battlefield 2	1050	2,6%
11	▲18	NHL 06	1004	2,5%
12	NEW	Age of Empires III	974	2,4%
13	NEW	Civilization IV	835	2,1%
14	▼8	Мор. Утопия	750	1,9%
15	▼7	DOOM 3: Resurrection of Evil	688	1,7%
16	▲15	LEGO Star Wars	624	1,5%
17	▼4	Prince of Persia: Warrior Within	623	1,5%
18	▼9	Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords	598	1,5%
19	NEW	Serious Sam II	570	1,4%
20	▼13	BloodRayne 2	529	1,3%
21	▼7	The Chronicles of Riddick	401	1%
22	▼11	Блицкриг II	356	0,9%
23	▼11	Xenus. Точка кипения	321	0,8%
24	▼2	Бригада E5: Новый альянс	311	0,7%
25	▼4	Earth 2160	295	0,7%
26	▼7	The Sims 2: University	287	0,7%
27	▼12	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	286	0,7%
28	▼10	Sacred: Underworld	269	0,6%
29	▼9	SWAT 4	263	0,6%
30	▼20	Driv3r	253	0,6%

На 24 ноября в голосовании приняли участие 8268 человек.

Обозначения по колонкам:

А. Текущая позиция игры в этом месяце.

В. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

С. Название игры.

Д. Рейтинг.

Е. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Есть! Ударный экшен **F.E.A.R.** ворвался в наш хит-парад и одним лихим скачком преодолел все тридцать позиций, сразу же став единоличным лидером (14,1% голосов). Рывок был настолько неожиданным, что негрыбандиты, которые до этого «крышевали» первое место хит-парада, в **С.Т.Р.А.Х.Е.** и **У.Ж.А.С.Е.**, бежали, пропустив вперед даже старичка **Half-Life 2** (9,2%). Так что теперь наш старый лидер **Grand Theft Auto: San Andreas** занимает лишь третье место с 8,7% голосов. Такая вот замечательная р-р-революция.

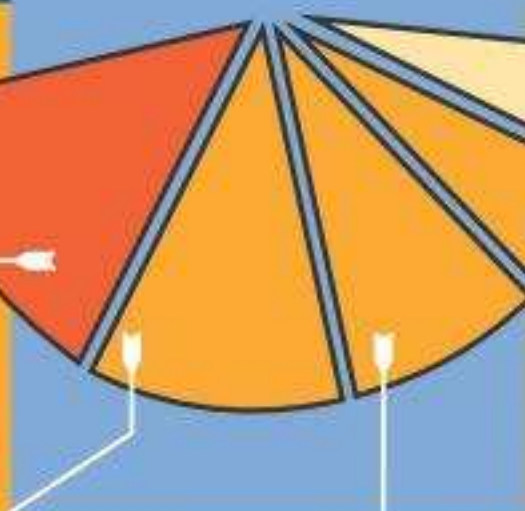
От четвертого места веет холодом, ведь на нем, нежно согревая тех читателей, которые отдали ей 6,8% голосов, пристроилась обожаемая редакцией игра **Fahrenheit**. На пятом месте, наоборот, очень «жаркая», пылающая пламенем великих межпланетных сражений игра **Quake 4**, которая «заработала на войне» аж 5,6% голосов.



F.E.A.R. 14,1%



Half-Life 2 9,2%



Grand Theft Auto: San Andreas 8,7%



Quake 4 5,6%



Fahrenheit 6,8%

Дальше — еще интереснее. Обратите внимание на то, как трясет наш хит-парад в этот раз: редкая игра не скакнула на десяток позиций вверх или вниз. Вон, например, акции **NHL 06** выросли аж

на восемнадцать позиций, позволив игре занять одиннадцатое место. Не менее впечатляющий результат показал **Driv3r** — аж двадцать позиций. Правда, в другую сторону — вниз, к итоговому трид-

Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего населения интернета. Это настоящий рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте «Игромании» (www.igromania.ru) регулярно, раз в 30—40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада можно всегда найти на наших компактках или DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десятимесячный период. В данном случае это период с ЯНВАРЯ 2005 по ОКТЯБРЬ 2005. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

ДВАДЦАТЬ ВОСЬМОГО НОЯБРЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в ФЕВРАЛЕ 2005 — НОЯБРЕ 2005. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об «Игре месяца», полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на компактках или DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».

ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

Ну что, друзья — очередной счастливый месяц? Проектов море, так что можно не мучить себя вопросами, во что бы поиграть. Мучаете? Что ж, сейчас мы вам поможем.

Любите ли вы экшены, друзья? Да? И уже прошли F.E.A.R.? Мо-лод-цы! Самое время попробовать **Call of Duty 2**, благо игра оказалась замечательная. Геймплей в духе предыдущей части, несколько интересных находок, отменная графика — не игра, а настоящая мечта.

Что? Вас не устраивает антураж Второй мировой? Ну, тогда попробуйте **GUN** — в этом проекте вас ждет увлекательное путешествие на Дикий запад, интересный сюжет, GTA-образный геймплей и множество других замечательных находок.

Не менее диким, чем запад, оказался герой третьего экшена — **Peter Jackson's King Kong**. Диким, но добрым внутри, в самом сердце. Да-да, эта игра замечательно переняла атмосферу всех трех фильмов (мы говорим о версиях разных годов) про Кинг-Конга. И при этом еще и порадовала нас на удивление качественным для «игроизации» геймплеем.

Ладно, давайте отправимся в гости к следующему жанру. Итак, на нашем пути — стратегии! Только не спешите, а не то расшибетесь о «Стальных монстров». А к

этой игре нужно подходить аккуратно, долго заигрывая с ее интерфейсом и знакомясь с кучей самых разнообразных возможностей. Если у вас все получится, то откроете для себя одну из самых глубоких и разносторонних стратегий за последние годы. Так что осторожнее, благо есть ради чего осторожничать.

Еще одна замечательная игра — **Shattered Union**. Поллюбить ее стоит хотя бы за сюжет, действие которого разворачивается на территории Соединенных Штатов Америки, объятых... гражданской войной. С подобной иронией мы, честное слово, встречаемся редко. Да и геймплей не подкачал: аккуратная, выверенная игра, которая является типичным представителем «старой школы».

Но хватит скакать на холодном трупике США! Давайте теперь прогуляемся по извилистым тропам очередного фэнтези-мира. Там чудеса, там леший бродит — в общем, магии более чем достаточно. Да и название у игры подходящее — «**Магия крови**». Отставьте свои топоры и ножики — здесь правит волшебство. Именно на нем основан замечательный яркий геймплей с огромным количеством оригинальных и, что самое главное, уместных новшеств. Плюс красивая графика, плюс интересный сюжет, плюс отлич-



ный баланс, плюс... в общем, вы уже поняли, сколь замечательной является эта игра?

Ну а напоследок снимите кино о своих игровых приключениях! Ведь для этого теперь не надо кончать институты и тщетно отыскивать в недрах души режиссерские таланты — достаточно взять **The Movies**. Да-да, вы удивитесь, но разработчики выполнили все свои обещания, совершив маленькую революцию в индустрии. Построить студию своей мечты, вырастить из блондинки суперзвезду, повторить судьбу Эда Вуда, став самым известным в мире трэш-режиссером, — в этой игре можно все. Спешите виде... снимать!

Андрей Александров, редактор



ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ



Быстрее, дорогие читатели! Быстрее шлите письма на конкурс! Иначе можете не успеть за нашим замечательным призом — супербыстрым жестким диском **Western Digital Raptor**, который нам предоставила компания **Western Digital** (www.wdc.com/ru).

Победитель декабрьского тотализатора

Ур-ра! Щеголять модным MP3-плеером **Beatsounds EMP-Z**, который нам предоставила компания **Digital Direction Electronics** (www.dpro.ru), будет **Валентина Булахтина** из города Красноярск. Поздравляем!

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

«Игромания» предлагает вам испытать удачу и проверить свое аналитическое мышление, приняв участие в специальном «Игровом тотализаторе». Все, что от вас требуется, — прислать по адресу totalizator@igromania.ru письмо с правильным прогнозом первой пятерки игр — лидеров хит-парада «Игра месяца», который проводится с 1 декабря по 26 декабря.

Письмо, присланное на тотализатор, должно выглядеть примерно таким образом:

1. *Prince of Serbia: Sons of Crime.*
2. *GTA: Miami Adventure.*
3. *TRON 3.0: Kaspersky's Revenge.*
4. *Tom Clancy's Star Wars.*
5. *Операция Desert Storm: Пираты Охотского моря.*

Учтите, что мы не призываем вас коверкать оригинальные названия игр, а лишь приводим этот список в качестве примера. Письма, которые написаны не по вышеприведенной схеме, рассмотрению, увы, не подлежат. Победитель тотализатора определяется методом жеребьевки из всех участников, приславших правильные прогнозы. Удачи!

Ваши прогнозы относительно пятерки лидеров хит-парада будущего месяца присылайте по адресу totalizator@igromania.ru с пометкой «Игровой тотализатор — январь». В письме не забудьте указать свои фамилию, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили паспорт, то укажите адрес и Ф.И.О. того человека, который сможет получить приз за вас. Прием писем закончится 26 декабря, не опоздайте!

“ИГРОМАНИЯ” РЕКОМЕНДУЕТ

Десять игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания десяти однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы просто обязаны не пропустить ни одного из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что мы крайне советуем вам почаще заглядывать на эту страницу.

Возьмите этот список с собой в магазин, и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры!

F.E.A.R.



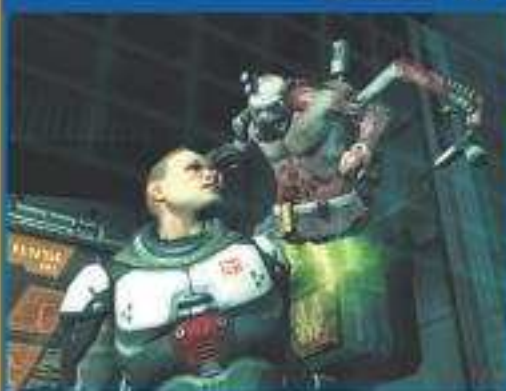
Рейтинг
“Манию”
9.0

Полная рецензия
в «Игромании»:
№12/2005

Яркий, динамичный, страшный, захватывающий, поражающий — такой он, лучший экшен 2005 года.

Action * Monolith * Vivendi Universal Games * Софт Клаб

Quake IV



Рейтинг
“Манию”
8.5

Полная рецензия
в «Игромании»
№12/2005

Потрясающий экшен, который заставляет нас вспомнить вышедший восемь лет назад Quake 2. Вспомнить и сказать: «Да, сегодня умеют делать игры не хуже, чем тогда».

Action * Raven Software * Activision * 1C

Black & White 2



Рейтинг
“Манию”
9.0

Полная рецензия
в «Игромании»
№12/2005

Трудно ли быть богом? Ну, в Black & White 2 с ее потрясающим геймплеем, красивой графикой и замечательной атмосферой — вовсе нет.

Симулятор бога * Black & White Studios/Lionhead Studios * Electronic Arts

Fahrenheit



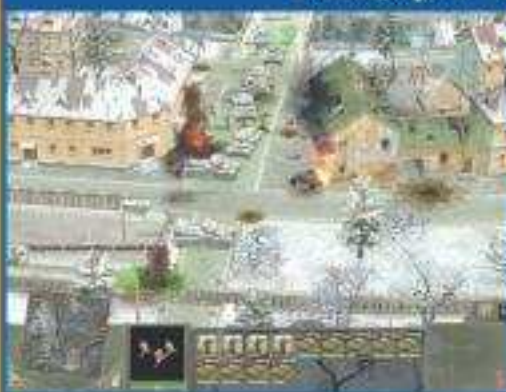
Рейтинг
“Манию”
9.0

Полная рецензия
в «Игромании»
№11/2005

Игра, которая изменит вашу жизнь на добрый десяток часов. Вы совершите убийство, проведете полицейское расследование, столкнетесь с непонятными мистическими событиями, спасете мир — и все это не отходя от компьютера!

Интерактивное кино/квест * Quantic Dream * Atari

Блицкриг II



Рейтинг
“Манию”
9.0

Полная рецензия
в «Игромании»
№11/2005

Пожалуй, самая захватывающая стратегия по Второй мировой — динамичная, глубокая и, как ни странно, вполне себе реалистичная.

Стратегия * Nival Interactive * 1C

Fable: The Lost Chapters



Рейтинг
“Манию”
9.0

Полная рецензия
в «Игромании»
№10/2005

Fable: The Lost Chapters — это настоящая жизнь, обвитая тысячами строк программного кода. Родиться, вырасти, самому выбрать свой путь, совершить десятки подвигов — ну разве вы этого не хотите?

RPG * Microsoft * Lionhead Studios * 1C

Myst V: End of Ages



Рейтинг
“Манию”
8,5

Полная рецензия
в «Игромании»:
№10/2005

Проект, которым окончился самый, пожалуй, главный сериал в истории компьютерных игр. Видеть Myst V: End of Ages должен любой уважающий себя геймер.

Квест * Ubisoft * Cyan Worlds * Буха

Grand Theft Auto: San Andreas



Рейтинг
“Манию”
9.5

Полная рецензия
в «Игромании»
№07/2005

Целый штат возможностей, скандальные кражи, лихие погони, жестокие перестрелки — и все это в обрамлении увлекательной истории про черного как смола преступника Сиджея.

Action * Rockstar North * Rockstar Games

Silent Hunter III



Рейтинг
“Манию”
8.5

Полная рецензия
в «Игромании»
№05/2005

Самый правильный симулятор в мире: сложный и захватывающий, реалистичный и очень «честный». Красивый, драматичный, атмосферный — придумывать эпитеты к этой игре можно без остановки.

Симулятор погодовой лодки * Ubisoft * Ubisoft Romania * 1C/Негрис

Half-Life 2



Рейтинг
“Манию”
10

Полная рецензия
в «Игромании»:
№1/2005

Шесть лет разработки и сорокамиллионный бюджет были потрачены не зря: Half-Life 2 стала лучшей игрой за последние несколько лет.

Action * Valve * Vivendi Universal Games * Софт Клаб

NEURO

**МЫСЛЮ МОЖНО СПАСТИ.
МЫСЛЮ МОЖНО УБИТЬ.**

**Трёхмерный шутер – приквел лучшего
Российского космосима.
Узнайте, что было до Homeplanet!**



ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ
HOMEPLANET
ИГРАЮЩИМ

«Потрясение от игры может оказаться настолько сильным, что, возможно, выявит и ваши скрытые таланты».

- Страна игр №11, 2005

«Это трудно описать словами, это надо видеть самому!»

- PC игры №7, 2005

REVOLT
DEVELOPMENT COMPANY
GAMES

РУССОБИТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

© 2005 «Revolt Games». All rights reserved. © 2005 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены.

Отдел продаж: (095) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (095) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forum/. Розничная продажа в магазинах фирмы

М.бигео



ГОРЯЧАЯ ИГРЫ

24 часа в сутки любые ваши вопросы

по играм принимаются по адресу games@igromania.ru

Если вопрос, заданный в письме, покажется нам интересным, мы ответим на него на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много. В рубрике «Горячая линия: ИГРЫ» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает (по этому поводу пишите на адрес hot-line@igromania.ru), как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.

Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма.

Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: ИГРЫ» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.

Почему вы не выкладываете на диск полные версии старых игр? Большинство из них легко найти в интернете, да и весят они копейки.

ID	File Name	Size	Format	Codec	Audio	Video	Subtitles	Language
0001	Dragonage.iso	222 MB	-	8	PC	-	ISO	-
0002	Shadowgrounds-CLAMPED	943 MB	-	12	PC	-	ISO	-
0026	Age of Empires 2 CD KEY	3 MB	89	1	PC	-	ISO	-
0031	Age of Empires 2 CD KEY	1466 MB	35	108	84	PC	ISO Image	-
0031	Dungeons: Stage 2 FL_Ratch	2 MB	-	6	Other	-	ISO	-
0116	Open Air	579 MB	1	10	13	MMS	-	ISO
0116	Star Trek: Enterprise: First and Last	947 MB	1	1	17	PC	ISO Image	-
0116	Melitas - 25 years map (Black)	1216 MB	0	4	11	PC	-	ISO
0116	FS006 - FS006new_AVR_40000	154 MB	-	10	Other	-	ISO	-
0116	FS006 - FS006new_AVR_40000	3494 MB	-	41	PC	ISO	-	ISO
0116	FS006 - FS006new_AVR_40000	852 MB	-	12	PC	-	ISO	-
0116	Harry Potter and the Chamber of Secrets	1312 MB	7	38	21	PC	ISO	-
0116	Age of Empires II: The Age of Kings	1491 MB	35	132	21	PC	-	ISO
0116	FS006 - FS006new_AVR_40000	272 MB	-	7	PC	-	ISO	-
0116	Melitas - 25 years map (Black)	1216 MB	-	21	PC	-	ISO	-
0116	FS006 - FS006new_AVR_40000	12 MB	8	2	10	PC	-	ISO
0116	FS006 - FS006new_AVR_40000	2977 MB	-	55	95.2	PC	-	ISO
0116	The Movies PC 30467 DISC-47WAS	1961 MB	-	32	PC	-	ISO	-
0116	FS006 - FS006new_AVR_40000	125 MB	-	30	PC	-	ISO	-
0116	PC-FULL-2004-17MARCH	219 MB	-	18	PC	-	ISO	-
0116	Final Fantasy 2 [NTSC-U] (CD)	1374 MB	-	10	Other	-	ISO	-
0116	Pelotukko no Skena jms PSP Caravan	166 MB	-	34	Other	ISO Image	-	ISO
0116	FS006 - FS006new_AVR_40000	2480 MB	-	57	95.2	ISO Image	-	ISO
0116	Warrior: The Way of the Warrior	1477 MB	4	7	143	MMS	-	ISO

Из Сети можно скачать почти любую игру. Но это, естественно, нелегально.

Все не так просто, как вам кажется. Да, из Сети можно скачать все что угодно — и старые игры, и самые новые, причем в разных версиях и на разных языках. Выложить их на диск мы, конечно, можем, но это запрещено законодательством об авторских правах. Если мы разместим на диске коммерческий продукт без разрешения его правообладателей, нам могут вклеить иск на очень большую сумму. Даже если игру официально сделали бесплатной, мы выложим ее только после того, как удостоверимся, что никто из российских издателей не покупал права на ее распространение, или после того, как издатель дал нам на это «добро». Нередки случаи, когда на Западе игры уже делают бесплатными, а у нас еще только собираются выпускать локализации (потому что на территории СНГ права на них принадлежат отечественным компаниям). В России уже были прецеденты, когда игровые издания «влетали» из-за этого на крупные суммы (речь идет о сотнях тысяч долларов).

В Сети огромное количество фан-сайтов по самым разным играм. Хотелось бы узнать — законно ли это? Я имею в виду не сам факт создания фан-сайта, а использование в доменном имени названия игры. Например, права на торговую марку Max Payne принадлежат компании Take-Two Interactive. Могут ли я занять домены www.maxpayne.ru, www.maxpayne.org и т.п.?



его разрешения в гражданском обороте на территории Российской Федерации товарного знака или сходного с ним до степени смешения обозначения <...> в сети Интернет, в частности в доменном имени и при других способах адресации». То есть фор-

RTFM



За время существования рубрики «Горячая линия: ИГРЫ» мы получили тысячи вопросов, но заслуживающих внимания среди них было дай бог если 10%. Объясняется это тем, что часть вопросов задается не по адресу («У меня виснет игра!!! Че делать?!!», «Помогите, не могу поставить мод!»), часть просто не заслуживает ответа («Вам нравится игра «Рыбка Фредди»?»), а на остальные ответ можно найти в журнале. При этом необязательно штудировать каждый номер от корки до корки. Загляните в содер-

жание — там есть такая замечательная вещь, как алфавитный список. Если в журнале упоминается какая-то игра, она обязательно будет и в этом списке. Используйте его почаще, и многие вопросы отпадут сами собой.

мально использовать такое название нельзя. На практике же все зависит от ситуации. Если вы делаете некоммерческий фан-сайт, разработчики, скорее всего, посмотрят на использование их торговой марки в названии сквозь пальцы (в качестве примера см. <http://planetlionhead.com/fable.php>). А вот российский издатель (первую часть **Max Payne** издавала **1C**, значит, ей и принадлежат права) вряд ли будет в восторге — не исключено, что у него есть свои планы в отношении этого домена. В таком случае домен может быть отобран через суд (99% таких дел решаются в пользу правообладателя), однако процессы обычно длятся долго, поэтому подобные конфликты стараются решать полюбовно. Вывод такой: если хотите создать фан-сайт — от греха подальше подберите для него какое-нибудь другое название (например, www.maxpaynecentral.ru).

Кстати говоря, если вы собрались регистрировать домен, проверьте сначала, не забил ли его до вас какой-нибудь киберсквоттер. Узнать это можно на сайте www.ripn.net:8082/nic/whois

Рассказывая об играх пятилетней давности, вы часто упоминаете издательство Gathering of Developers. Расскажите о нем поподробнее — что в нем такого необычного?

Gathering of Developers была образована в январе 1998 года путем слияния нескольких издательств и компаний-разработчиков. Цели отцов-основателей были самыми благими — обеспечить девелоперам такого издателя, который бы поменьше капал им на мозги и охотнее давал бы деньги. В первые годы работы дела Gathering of Developers шли как по маслу, но потом случилось то, что обычно случается со всеми утопиями: обнаглевшие разработчики начали безосновательно сдвигать сроки релиза и требовать все больше и больше денег. Компания попала в кабалу Take-Two Interactive и оставалась там до тех пор, пока осенью 2004 года ее не расформировали. Сайт Gathering of Developers (www.godgames.com) действует до сих пор, но его не обновляют уже почти полтора года.

За время своего существования «гады» выпустили немало хороших игр: **Railroad Tycoon II**, **Heavy Metal F.A.K.K. II**, **Rune**, **Max Payne**, **Mafia: The City of Lost Heaven**, **Tropico 1—2**, **Age of Wonders 1—2** и многие другие.

А правда, что графика в *Heroes of Might and Magic V* будет такая же, как в роликах? Я играл в альфа-версию — там графика просто ужасна...



Та альфа-версия, в которую вы играли, была собрана более полутора лет назад, на ранней стадии разработки игры. Самые первые версии игр всегда страшны как смертный грех, потому что собирают их исключительно для внутреннего пользования — чтобы проверить, насколько жизнеспособна концепция, какие фишки нужно убрать, а какие добавить. Скриншоты и видеоролики с этих билдов не снимают, чтобы не пугать народ (поскольку графикой там еще никто не занимался), а если они и попадают в Сеть, то лишь по чистой случайности или недосмотру. Так что можем вас заверить — в *Heroes of Might and Magic V* именно такая графика, какой ее показывают в видеороликах (мы видели игру вживую).

После статьи о консолях нового поколения в ноябрьском номере меня мучает вопрос: будут ли PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Revolution (а также игры к ним) официально продаваться на территории России?

Конечно, и игры, и приставки будут официально продаваться в России (продаются же сейчас консоли текущего поколения и игры к ним). Куда более важный вопрос — будут ли эти приставки официально *запущены* у нас. PlayStation 3 запустят почти наверняка, но с большим опозданием (года на полтора-два по сравнению с другими регионами) — когда себестоимость снизится и Sony сможет получать от ее продажи в России хотя бы минимальную прибыль. Запустить PlayStation 3 одновременно с премьерой с США, Японии или Европе (или с минимальным опозданием) для нее нет смысла, потому что на первых порах приставка и так будет продаваться в убыток, а продажи PS2-игр в России ощутимой прибыли не приносят.

Запуск Nintendo Revolution у нас тоже вполне вероятен, хотя шансов на это куда меньше. В пользу этого есть два фактора: во-первых, в России у Nintendo есть официальный представитель — компания «Новый Диск», а во-вторых, «великая октябрьская» будет самой дешевой консолью (скорее всего, ее цена не поднимется выше \$250).

А вот Xbox 360 в России если и запустят, то очень нескоро — руководству Microsoft наш рынок пока просто неинтересен.

В октябрьском номере вы писали, что «Акелла» и Bethesda Softworks вместе больше не работают и что *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, скорее всего, вообще не будет издаваться у нас. Возникает вопрос: неужели Bethesda хочет потерять хоть и небольшой, но все-таки доход от продаж своей игры в России? Ведь народ ее ждет, а играть в английскую версию RPG — сущая пытка даже для тех, кто владеет языком. А уж о тех, кто английский вообще не знает, даже говорить не приходится...

Через несколько дней после сдачи октябрьского номера выяснилось, что фирма 1C заключила договор с Bethesda Softworks об издании *The Elder Scrolls IV: Oblivion* на территории России (тогда же были подписаны контракты на выпуск русских версий *Fable: The Lost Chapters* и *The Movies*). Каких трудов ей это стоило, остается только догадываться, потому что после разрыва с «Акеллой» Bethesda Softworks была очень негативно настроена в отношении российских игровых компаний. Тем не менее Николаю Барышникову, руководителю отдела лицензирования и продвижения фирмы 1C, каким-то образом все же удалось переубедить менеджмент Bethesda Softworks. Неслучайно ведь британский PC Gamer в рейтинге самых влиятельных людей в игровой индустрии поставил его на 32-е место (мы недавно писали об этом в новостях).

А насчет английского — это вы зря. RPG с большим количеством текста и диалогов как нельзя лучше подходят для изучения языка. К слову, вся наша редакция выучила английский именно благодаря играм.

Есть ли какие-нибудь сведения о продажах Fahrenheit? И какой рейтинг поставили игре в западных игровых изданиях?



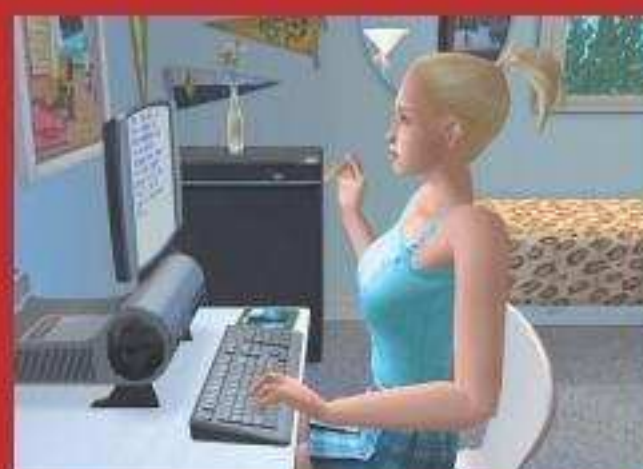
Лучше всего игру приняли в Великобритании. В неделю с 10 по 17 сентября Fahrenheit занимал там третье место по продажам (в чарте учитываются игры для всех игровых систем). На

второй неделе продаж (с 18 по 24 сентября) игра переместилась на шестое место. На третьей (с 25 сентября по 1 октября) — уже на одиннадцатое. Затем Fahrenheit исчез из чартов и больше там не появлялся (этот текст писался в середине ноября). Таким образом, в списке британских бестселлеров сентября игре досталось восьмое место.

Данных по другим странам Европы нет (общеевропейские чарты никто не составляет), зато есть данные по США... где об Indigo Prophecy (американское название) ни сном ни духом — видимо, игра не попала даже в первую десятку. Это и понятно: во-первых, европейским играм в Америке гораздо труднее добиться успеха, чем американским в Европе, а во-вторых, на сентябрь-октябрь пришлось так много релизов, что покупатели, наверное, просто не заметили «Фаренгейт». Несмотря на это компания Atari, издатель игры, сообщила, что продажами она вполне довольна.

А вот с оценками все очень грустно. Западная пресса игру похвалила, но рейтинги выставила очень сдержанные: американский PC Gamer — 85%, GameSpot — 8.4, IGN — 8.3, видеоигровой телеканал G4 — 8.0. Только сайт Just Adventure, посвященный исключительно квестам, расщедрился на высшую оценку — A+. Если вы задаетесь вопросом, почему такой гениальной игре выставляют откровенно заниженные баллы, то у нас уже есть ответ: большинство журналов и сайтов ставит оценки, ориентируясь на самые крупные игровые издания — вроде того же GameSpot. В самых первых обзорах оценки, как правило, сильно разнятся, зато в более поздних рецензиях они у всех практически одинаковые: авторы начинают «корректировать» свои рейтинги, чтобы они, не дай бог, не шли вразрез с мнением большинства. Яркий пример — первая и вторая части *Brothers in Arms*: наша редакция выставила им соответственно 7.5 и 7.0, тогда как на Западе они получали «восьмерки» и «девятки».

Игровые термины



В своих письмах вы часто спрашиваете нас, что обозначает тот или иной игровой термин — «шейдер», «полигон», «контекстно-зависимый интерфейс» и так далее. По мере сил мы отвечали на эти вопросы в рамках рубрики «Горячая линия: Игро-

строй», но, похоже, настало время для масштабной разъяснительной работы. Публиковать в журнале полный перечень этих терминов от «а» до «я» с развернутыми пояснениями мы не будем, а вот на диске для них место всегда найдется. Если вы недавно начали играть и еще «плаваете» в терминологии, загляните в раздел «ИнфоБлок» на наших CD/DVD — там есть толковый словарь, который поможет устранить большинство «белых пятен» в вашем игровом лексиконе. Со временем словарь будет постепенно пополняться все новыми и новыми терминами.

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Все-таки удивительная у нас рубрика. Вот, казалось бы, только вчера человек в плаще и с дурацкой ухмылкой на лице, стоя на небоскребе вещал: «они все мертвы».

Max Payne

а вот поди ж ты — с тех пор прошло аж пять лет и сегодня мы вспоминаем **Max Payne** как ретро-классику.

В промежутках между посещением саун, распитием крепкого алкоголя и нырянием в холодные берега финского залива граждане из маленькой, но гордой компании Remedy, не торопясь, в течение четырех лет готовили революцию в жанре экшенов. Несколько раз меняя концепцию, переписывая дви-

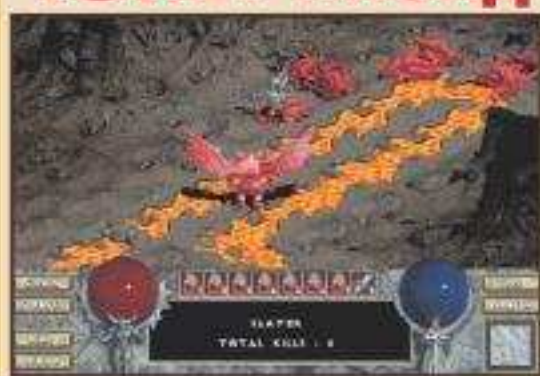
жок и усложняя сценарий, они в итоге сделали одну из лучших игр, когда-либо появлявшихся на свет.

Это они возобновили моду на «нуар» — все эти мрачные истории про плохих парней и хороших полицейских (которые на самом деле тоже плохие, но стать такими их, понятно, заставила жизнь). Это они первые поставили slo-mo (он же — bullet-time, он же — «рапид», он же — «замедленная

съемка») на службу всей индустрии компьютерных игр. Наконец, это они показали, как можно сделать действительно качественный и «народный» экшен, сюжет которого не укладывался бы в три строчки внутри файла readme.txt.

Сейчас, глядя с высоты лет, можно, пожалуй что, позволить себе и пафосную фразу: Max Payne — одна из тех игр, которые изменили этот мир навсегда.

ДАТА ВЫХОДА:	2001 год
ЖАНР:	Action
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Gathering/Remedy

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Или вот еще один, дико похожий на предыдущий случай — еще одна игра, которая изменила всю эту индустрию; так, ко всему прочему, в сознании миллионов

Diablo

человек она до сих пор считается чем-то вроде живого божества на Земле. **Diablo**.

В 1996 жанр RPG находился в таком плачевном состоянии, что ролевые игры выходили в количестве две-три штуки в год. Но тут совершенно неожиданно появилась она. Первая ролевая игра, в которой, собственно, у главного персонажа не было никакой роли. Зато было много экшена, развития боевых атрибутов, а

также страсть (граничащая с клептоманией) к коллекционированию всевозможных вещиц — мечей, луков, брони, магических заклинаний и тому подобного фэнтези-барахла.

С именем Diablo мир узнал и еще одно слово — **Battle.Net**, сегодня такое же привычное, как слова «шкаф» или там «компьютер». Глобальный онлайн-сервис, равного которому по популярности до сих пор нет в ми-

ре. Тысячи и тысячи людей одновременно по Сети играли в Diablo, соревнуясь или поддерживая друг друга, прокачивая персонажей, борясь за первые места в «лadder».

Доступный геймплей + шикарная для своего времени графика + Battle.Net + разнообразие монстров и вещиц = большая всенародная любовь. Среди всех игр десятилетней давности крайне сложно найти более известную, чем эта.

ДАТА ВЫХОДА:	1996 год
ЖАНР:	Action/Ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Blizzard

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Начало девяностых — золотая эра большой корпорации Sierra On-Line. Производство игр поставлено на манер сериалов: супербизоны — **King's Quest**, **Space Quest** и **Leisure**

Gobliins

Suit Larry — приносят стабильный доход, а на лишние деньги можно позволить себе и маленькое баловство вроде содержания небольшой французской арт-компании **Coktel Vision** (ныне, к сожалению, почившей). И каково же было всеобщее удивление, когда французы вдруг сделали игру, которая надолго стала популярнее основных съерровских тайтлов.

История **Gobliins** (именно так, с тремя буквами i) начинает-

ся с того, что некий злой колдун с химическим именем Аммонияк страшным заклинанием лишает разума мудрого гоблинского короля и трем героям по имени Хутер, Дуэйн и Бобо нужно срочно найти антизаклятье, попутно покарать всех негодяев.

Собственно, гениальность **Gobliins** состоит в том, что это, по сути, был первый в мире квест, в котором упор делался не на сбор предметов и решение головоломок, а на взаимодействие всех

троих персонажей. У каждого из героев была четкая специализация: Хутер силой мысли и магии умел превращать одни вещи в другие, Дуэйн активно работал кулаками, ну а Бобо — выполнял роль эдакого вьючного ослика и таскал за этими двумя вещи.

Такая неожиданная свежесть концепции сделала **Gobliins** одной из самых продаваемых игр сезона, а вместе с этим обеспечила выход аж двух продолжений — **Gobliins** и, соответственно, **Gobliins**.

ДАТА ВЫХОДА:	1991 год
ЖАНР:	Квест
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Sierra On-Line/Coktel Vision

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

На самом деле концепция «игры про разбивание цветных блоков» была придумана компанией Midway аж в 1978 году и называлась **Breakout**, но «настоящий», знакомый всем с детства **Arkanoid** появился на

Arkanoid

свет ровно двадцать лет назад.

Главная идея «Арканоида», как и все гениальное, невероятно проста. В верхней части экрана располагается несколько цветных блоков, в нижней — небольшая платформа, а между платформой и блоками — мечется маленький шарик. Собственно, вся задача состоит в том, чтобы, двигая платформой, сбить шариком все блоки. В общем, все проще, чем в «Тетрисе»!

Однако главное отличие

«Арканоида» от своего древнего предка описывается одним-единственным заветным словом. Бонусы. Тут вам и увеличенных размеров платформы, и повышенные «пробивные способности» шарика, и специальные лазерные пушки для скорейшего уничтожения блоков, и «ловилка», при помощи которой можно было удерживать шарик на платформе, и прочая, прочая, прочая. Бонусы выпадали из разбитых блоков и главная геймплейная фишка

состояла в том, чтобы умудриться их быстро поймать, при этом не проворонив шарик.

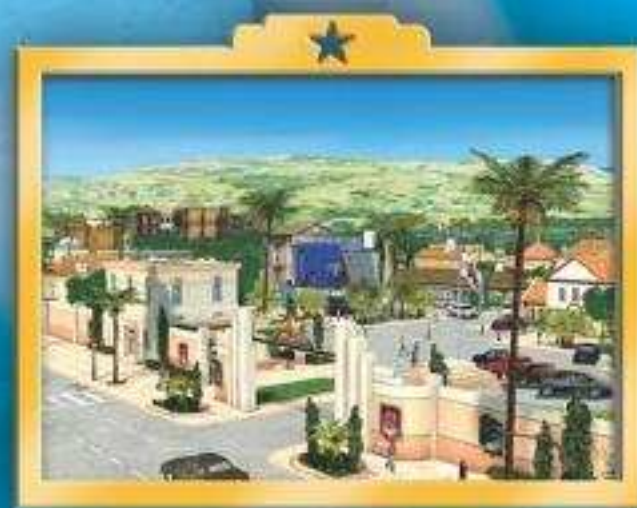
Появившись на компьютерах, «Арканойд» быстро переселился на игровые автоматы и стал одной из популярнейших аркад/головоломок всех времен и народов. Хотя, казалось бы, ну что особенного — блоки, шарики, платформы... Но в восьмидесятые народ буквально пищал от восторга.

Некоторые продолжают пищать до сих пор.

ДАТА ВЫХОДА:	1986 год
ЖАНР:	Головоломка
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Imagine Software/Taito

The MOVIES™

Фабрика грез



- **Добро пожаловать в Голливуд!**
 Создай свою киностудию, порази всех новыми шедеврами и их кассовыми сборами, стань властителем умов и сердец кинозрителей всего мира!
- **Создавай свое собственное кино.**
 Теперь ты можешь снять фильм, который нужен именно тебе, фильм, в котором все будет правильно - то есть так, как считаешь нужным ты сам.
- **В твоей власти** - все этапы производства кинофильмов: подбор актеров и актрис, создание сценария и декораций, съемка, монтаж и многое другое - то есть все то, что происходит на пути от замысла к киношедевр.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Павел Шубский

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Из мира авто



Компания **NVIDIA** официально представила миру свое новое перспективное решение — модель **GeForce 6800 GS**. Почему «из мира авто»? Индекс GS можно чаще всего увидеть в автомобильных журналах — это излюбленное обозначение японских гигантов автомобилестроения. Видеокарта GeForce 6800 GS рассчитана на тех, кто не желает отдавать по \$500 за самую мощную видеокарту, но хочет насладиться 3D-красотами в полной мере. По сложившейся традиции каждая новая видеокарта сегмента до \$250 по производительности приближается к флагманам прошлого поколения, и новинка следует этому обычаю. GS-версия вплотную приблизилась по скорости к **GeForce 6800 GT**.

GeForce 6800 GS — это чистой воды конкурент **ATI Radeon X1600 XT**, который к моменту выхода номера уже должен продаваться. Канадская компания сделала упреждающий шаг и снизила стоимость новинки до \$199. Ценовые войны не прекращаются.

GeForce 6800 GS основана на ядре NV42, работающем на частоте 425 МГц, использует память стандарта GDDR3 с частотой 1000 МГц. 12 пиксельных и 5 вершинных конвейеров совместно с 256-битной шиной данных справятся с новыми играми без особых проблем.

Кулер-терминатор



В наше тяжелое для существования время производителям материнских плат и видеокарт приходится расширять свою сферу деятельности, чтобы подзаработать на хлеб. Так, компании **GIGABYTE** и **ASUS** начали выпускать системы охлаждения для процессоров. Компании не обратили внимания на то, что пользователи не обделены ассортиментом кулеров от давно зарекомендовавших себя на этом рынке производителей, и решили пойти своим путем. Схема «металлический радиатор + вентилятор» давно изжила себя — пользователям подавай чего-нибудь эдакого. Инженеры и дизайнеры компании **ASUS** подумали-подумали и... получился ку-

лер-терминатор **ASUS Silent Square**. Представьте медные тепловые трубки, тонкие горизонтальные пластины радиатора, пару светодиодов — и вы получите примерное представление о новинке.

Кулер **ASUS Silent Square** сможет охладить пыл следующих процессоров: Intel Celeron и Pentium под Socket 478/775, а также AMD Sempron и Athlon под Socket 754/939/940. Socket A был позабыт. Еще любопытно, что вес Silent Square превышает официально рекомендованный и составляет 650 г. Вентилятор всей этой системы вращается со скоростью 1800 об/мин.

Х-ящик в продаже



Состоялся релиз долгожданной приставки **Xbox 360** от компании **Microsoft**. Чего ждать от новинки? Попробуем сделать краткий брифинг по техническим характеристикам. **Microsoft** обещает 70-кратный прирост производительности относительно первой версии Xbox. 3,2 ГГц 64 бит процессор Xbox 360 производится компанией **IBM** по 90 нм техпроцессу, имеет аж 165 млн транзисторов и 1 Мбайт кэш-памяти. Более того, в нем находятся 3 ядра, и каждое из них поддерживает мультизадачность. 512 Мбайт оперативной DDR3-памяти делятся между системой и видеокартой.

Важнейшей составляющей Xbox 360 является видеосистема, разработанная компанией **ATI**. За названием **Xenos** скрывается высокопроизводительный монстр, который превосходит по скорости все современные решения в несколько раз. **ATI** сделала колоссальный рывок вперед. Система состоит из двух частей — Shader Core и eDRAM. Каждая часть отвечает за свои графические эффекты и работает на скорости 500 МГц. Спецификации Xenos превосходят таковые для Windows Graphics Foundation 2.0 (DirectX 10), оставляя далеко за спиной нынешние модели! Помимо этого Xenos использует унифицированное устройство для обработки как пикселей, так и вершин. Разделения на пиксельные и текстурные конвейеры нет.

Джеймс-Бонд-Куртка

Если вы хотите ощутить себя настоящим агентом специального назначения, или же очень сильно опасаетесь за свою жизнь, или работаете под прикрытием, вам может пригодиться куртка-бронезилет.



Компания **Spycatcher** продает самую обычную джинсовую куртку, в которую аккуратно вшит бронезилет с классом защиты IIIA. Как уверяет разработчик, куртка **Denim Jacket Bullet-Proof** сможет защитить вас даже от выстрела из 44-калиберного пистолета «Магнум».

Как и все подобного рода «шпионские» приспособления из реальной жизни, куртка выглядит не очень-то солидно. Только в фильмах Джеймс Бонд мог заказать себе водку с мартини, сверкая белозубой улыбкой от лучших врачей, в дорожном ресторане и в следующую секунду перепрыгивать в безупречном костюме через ближайший забор. В реальной жизни вам придется носить на себе порядка 5 килограммов чистого веса, да и выглядеть будете максимум на «Макдоналдс». С другой стороны, куртка **Denim Jacket Bullet-Proof**, наверное, будет пользоваться популярностью среди спецслужб. Все-таки надевать куртку удобнее, чем натягивать полноценный бронезилет.

Домик для HDD



Японская компания **NOVAC** предлагает на суд пользователей новое устройство с набором интересных функций. Штука с труднопроизносимым для русского языка названием

Yonkolchi является внешним корпусом, в который помещаются четыре 3,5-дюймовых жестких диска. Конструкция подключается к компьютеру посредством интерфейса USB. Только вот зачем ограничивать жесткие диски в условиях охлаждения и почему бы не поместить их просто внутрь корпуса? Стоит взглянуть на возможности устройства — и все встанет на свои места. Во-первых, вы можете подключить **Yonkolchi** к нескольким компьютерам и использовать жесткие диски в двух системах одновременно, а поддержка USB 2.0 позволяет получить очень высокую скорость обмена данных.

Еще одной интересной способностью Yonkolchi является возможность объединения дисков в RAID-массивы — вы можете сделать из четырех дисков два или из трех один, просто переключая переключики на задней панели бокса. О повышении мобильности и говорить не стоит. Yonkolchi не нужен драйвер при использовании с Windows XP, так что можно легко переносить хранилище данных с одного места на другое. Цена на японскую диковинку не сообщается.

Пчелиная память



Компания OCZ, известная как производитель памяти для экстремальных игроков и оверклокеров, представила новую серию оперативной памяти. **Gamer eXtreme XTC Edition**, помимо своих выдающихся характеристик, включает инновационную систему охлаждения, с виду похожую на пчелиные соты. В компании эту конструкцию называют **Xtreme Thermal Convection**. Она основана на принципе микроконвекции тепла в тех местах, где в обычных кулерах находится мертвая зона. Это позволяет теплу рассеиваться через «пчелиные соты» радиатора. В то же время такой конструкции не требуется дополнительная помощь со стороны вентилятора, что повышает общую стабильность системы.

Память снабжается пожизненной гарантией. Все модули проходят тщательное тестирование на соответствие заявленным стандартам. Описанные модули от OCZ выглядят просто по-королевски красиво и роскошно. Естественно, позволить их себе сможет далеко не каждый, но на то они и Gamer eXtreme.

Технические характеристики OCZ Gamer eXtreme XTC Edition

Частота работы: 500 МГц
Тайминги: CL 3-4-3-8
(CAS-TRCD-TRP-TRAS)
Напряжение: 2,75 В
Тип: 184 Pin DIMM

Sony AIBO не одинок

Не одной Sony единой, как говорится. Вероятно, все видели или слышали про чудо-собаку-робота от этой компании. В Стране восходящего солнца киберживотным уделяют ну очень много внимания. И вот компания SEGA выпустила аналогичного кибер-Шарика. iDog, правда, не может ходить, как AIBO, но это не мешает ему плясать в такт играющей музыке и сочинять свою.

Животное получилось по виду несколько обаятельнее, чем у Sony. iDog реагирует на прикосновения и поднесение руки — он сообщает вам о своем настроении. Животное питается музыкой — когда он голоден, вам следует закачать ему несколько новых треков че-

рез кабели. Семь встроенных в голову iDog светодиодов будут символизировать «моральное» состояние животного.

Собачка настолько популярна в Японии, что на нее даже шьют одежду — подготавливают к зимнему периоду.

Новый чипсет Intel



Компания Intel без особой помпы добавила в свою линейку чипсетов новую модель — **Intel 975X**. Церемоний не было, скорее всего, потому, что новинка является эволюционным вариантом, нежели революционным. Чип нацелен на геймеров, энтузиастов и пользователей рабочих станций. Главным отличием Intel 975X от предыдущей флагманской модели является врожденная дружелюбность по отношению к двухъядерным процессорам с шиной 1066 ГГц. Интересен тот факт, что процессоры с такой шиной появятся лишь в 2006 году, но Intel решили обновить линейку чипсетов уже сейчас.

Второй важной особенностью Intel 975X является усовершенствованный контроллер памяти с поддержкой технологии конвейеров памяти (memory pipeline), которая позволяет системе использовать оба канала памяти более эффективно, ускоряя обмен информацией между процессором и оперативной памятью.

У Intel 975X есть еще один козырь — на этих платах стандартно будут устанавливать два слота PCIE x16 для видеокарт. В ближайшее время стоит ждать драйверы от NVIDIA и ATI, которые активируют поддержку SLI и CrossFire соответственно.

На данный момент только GIGABYTE объявила о выпуске материнской платы на основе Intel 975X — модель **GA-G1975X** разработана для энтузиастов и в ней используется необычная система охлаждения...

VIA строит планы



Компания VIA в данный момент не пользуется особой популярностью среди покупателей — рынок материнских плат для AMD почти безраздельно находится в руках NVIDIA. Да и в любом случае уже долгое время действительно стоящих чипсетов от VIA не появлялось... Но до нас дошли слухи, что компания наконец-то собирается выпустить что-то новенькое. Чипсет **VIA K8T900** должен будет появиться в первом квартале 2006 года и стать альтернативой nForce4 Ultra. Он поддерживает процессоры Athlon 64 и Sempron, шину HyperTransport с частотой 1 ГГц, до двух PCIE x16, PCI-Express x4 для периферии.

На CD и DVD

СВЕЖИЕ ДРАЙВЕРЫ И СОФТ ДЛЯ ЖЕЛЕЗА

ВИДЕОКАРТЫ

ATI Catalyst 5.11 — последние драйвера для видеокарт Radeon, All-in-Wonder, IGP, IXP и XPRESS 200.

aTuner 1.9.34.7803 — крохотная программа для работы с настройками видеокарт от ATI и NVIDIA.

NVIDIA ForceWare 81.95 — новые драйвера для карт серии GeForce.

МАНИПУЛЯТОРЫ

Logitech G5 — прошивка для мышки.

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ

Intel Chipset Software Installation Utility 7.2.2.1006 — INF-файлы для чипсетов от Intel.

VIA HyperionPro 5.06A — новые драйвера для чипсетов от VIA Technologies.

СИСТЕМНЫЕ УТИЛИТЫ

CPUMon 1.46 — утилита для мониторинга загрузки процессора.

CrystalMark 2004 0.9.117.280 — пакет для тестирования и диагностики вашего ПК.

Новый чип VIA будет идти в паре с контроллером **VT8251**, который, в свою очередь, поддерживает PCI, PCI Express, Serial ATA II, IDE, USB 2.0, интегрированный звук и сетевую карту.

Другие слухи касаются графического рынка. Маркетологи компании не забывают упомянуть, что компания **S3 Graphics**, принадлежащая VIA, готовит видеокарту **Chrome S27** и то, что появится возможность использовать их в паре.

Посмотрим кино на моем iPod?



Компания Apple представила миру новую модель своего сверхпопулярного MP3-плеера **iPod Video** — теперь он поддерживает еще и воспроизведение видео! «Новый iPod — это лучший музыкальный плеер, он на 30% тоньше и имеет на 50% больше встроенной памяти, чем конкурирующие решения...», — говорит Стив Джобс, руководитель Apple. Слова господина Джобса сложно оспорить — iPod уже успел заработать себе отличную репутацию, однако у конкурентов есть плееры с большей диагональю экрана, что, безусловно, очень играет им на руку, ведь на маленьком экране весьма проблематично смотреть кино...

iPod Video использует встроенный жесткий диск для хранения всех данных. Стоимость плеера в зависимости от объема диска составляет \$299 за 30-гигабайтную версию и \$399 за 60-гигабайтную.

ВСЕ ГРАНИ МОДДИНГА

Выставка «Киберискусство 2005» в деталях

Виталий Кочкин

Не так давно в Челябинске прошла крупная выставка, посвященная моддингу, — «Киберискусство 2005». Она объединила под своими знаменами моддеров всей страны, которые привезли свои проекты, а также фирмы, занимающиеся моддинг-товарами. Это, пожалуй, самая крупная выставка в России на данную тему, а ведь еще год назад никто бы и не стал организовывать нечто подобное, да еще проводить соревнование с крупным призовым фондом.

Официальное открытие было намечено на 3 октября, однако за день до этого мы умудрились попасть на нее. Тогда перед нами предстала следующая картина: большое количество людей бежали туда-сюда, постоянно перетаскивали компьютеры и другое оборудование — прямо муравейник какой-то. Все это постепенно вырисовывалось в приличную выставку со стендами производителей компьютерной техники и периферии со всеми вытекающими последствиями. Часть, посвященная моддингу, разместилась по левую сторону.

Новые открытия

К моменту официального открытия все было готово, на стендах возвышались колонны из металла, всевозможные плазменные панели и т. д. Посетителей было предостаточно, зал был наполнен даже в первый день, когда на выставку можно было попасть только по пригласительным билетам. В глазах так и пестрило от разнообразия необычных системных блоков — их было действительно много, и каждый — уникален в своем роде.



Непотопляемый «Наутилус» — победитель среди любителей.



Age — интересно, что же припрятано в сундучке?

Организатором выставки выступила компания Megamod, а также ATI, Sapphire, Corsair и Promodz, которые провели еще и конкурс среди моддеров. Эти самые фирмы и скинулись на общий призовой фонд, который составил \$6000.

Перед началом выставки судьи разделили всех участников на две группы: профессионалы и любители — в каждой по семь человек. В группу профессионалов попали кастомы (от англ. custom case), то есть конструкции, выполненные с нуля, не использующие готовые корпуса (правда, допустили и проекты, у которых был просто кардинально изменен корпус и от которого в лучшем случае осталось только шасси). Во вторую группу попали все остальные участники, не столь экстремально изменившие внешность своих ПК. Основная часть кастомов была из Москвы, но не только — так из Уфы была представлена очень интересная работа, но обо всем по порядку.

На первый-второй рассчитайся!

На первом стенде был представлен проект Recycle Your Computer — мусорное ведро, переработанное под системный блок. Фантазия автора поражает, и как, спрашивается, он до этого додумался!? Но смотрится действительно свежо и оригинально.

Особый интерес вызывал BatiskaFF — смесь hi-tech-технологий и судостроения. Эту разработку представили авторы из портового города Архангельска. В проекте были использованы уникальные системы управления подсветкой и водяного охлаждения — в общем, авторы оторвались по полной программе и ни в чем себе не отказывали. Батискаф явно удался, вот только не стоит его отправлять в далекое плавание и глубокое погружение...



BatiskaFF — с такой подлодкой можно и под воду.

Следующий шедевр достоин особого внимания. Проект получил, помимо основной награды, еще и приз зрительских симпатий. Создатели были вдохновлены фильмами «Чужой», и правда — работа под названием Alien внушает настоящее чувство страха и символизирует присутствие «чужого» рядом: за таким компьютером, наверное, особенно весело играть в шкуре беспомощного морпеха в Aliens vs. Predator! Конструкция завораживает своей детальной обработкой, каждая мелочь выполнена идеально. Помимо системного блока, были изменены клавиатура, мышь и ЖК-монитор. На разработку ушли долгие четыре месяца кропотливой работы — поистине титанический труд. Как и все проекты на этой выставке, данная разработка продавалась. Правда, цена кусалась, авторы оценили творение, все внутренности ПК и периферию в 68000 рублей.

Проект Counter-Strike, выполненный челябинским моддером, также вызвал живой интерес и любопытство. Сколько деталей ушло на заклепку монитора, колонок, модема, системного блока и прочей периферии, не смог сказать даже сам автор. Проект выполнен в жесткой стилистике известной игрушки — пули и гильзы прикреплены ко всем составляющим компьютера и периферии. Охранники выставки находились в долгом ступоре, после того как увидели настоящие боевые патроны, а организаторам пришлось долго объяснять, что подобные вещи не пригодны для использования в боевых условиях.

Компьютер Age стал победителем выставки и получил главный приз — комплект видеокарт с поддержкой технологии CrossFire от компании ATI. Проект представлял собой круглый кожаный сундук, открыв который можно было увидеть крученые провода, а сделал это автор с помощью обычной пакли, которой утепляют окна и стены! Вся сложность заклю-



Alien — чужие живее всех живых. Где же миссис Рипли!?

чалась в том, что пакля имеет свойство рассыпаться, причем мелкой стружкой, которая может в любой момент замкнуть контакты на материнской плате. Но автор пошел на этот шаг сознательно, чтобы добиться единства стиля и сделать корпус под старину. Вначале провода были обернуты паклей, затем обвязаны бечевкой, а уже потом пакля была вычищена щеткой. Вот какими способами моддеры умудряются совмещать, казалось бы, несовместимые вещи. Этот проект выглядел очень необычно и удивительно гармонично.

Достойный проект «**Наutilus**» был представлен жителями Воронежа. Зацепил он своей стилизацией под подводную лодку. Количество вентиляторов и душевых шлангов, идущих неизвестно откуда неизвестно куда, впечатляло. Самое приятное и неожиданное в этом системном блоке то, что человек умудрился потратить на него минимальную сумму денег, что не помешало ему занять первое место среди любителей!

Конечно, это далеко не все модели, которые были представлены на выставке, остальные вы можете посмотреть, зайдя на официальный сайт выставки — www.megamod.ru.

Казалось бы, все просто, если посмотреть на разработки участников. Но вся изюминка заключается в идее — без хорошей идеи не получится создать интересный корпус, а ее можно почерпнуть откуда угодно: из компьютерных игр, фильмов или книг, а можно проявить и просто свою фантазию...

Веселье и раздача слонов

Второй день едва ли запомнился бы чем-нибудь особенным, если бы не подтянулись запоздавшие участники, у которых были технические проблемы. Кроме того, в тот день провели вечеринку в стиле Lan Party, так что было весело.

Следующий день оказался самым интересным и интригующим — началось судейство. Всем участникам раздали номера с названием проекта и ФИО, а судьям — анкеты. Задача последних сводилась к оценке каждого проекта по тринадцати критериям. Для этих целей отвели целый день! Не зря, задача была непростой. К вечеру все анкеты передали счетной комиссии — к сожалению, итоги были подведены лишь в заключительный день выставки. Сдается нам, что ночь у участников была веселой, ведь каждый хотел получить главный приз.

Надо отдать должное организаторам выставки — они позаботились обо всех, так что ни один участник не остался без наград!

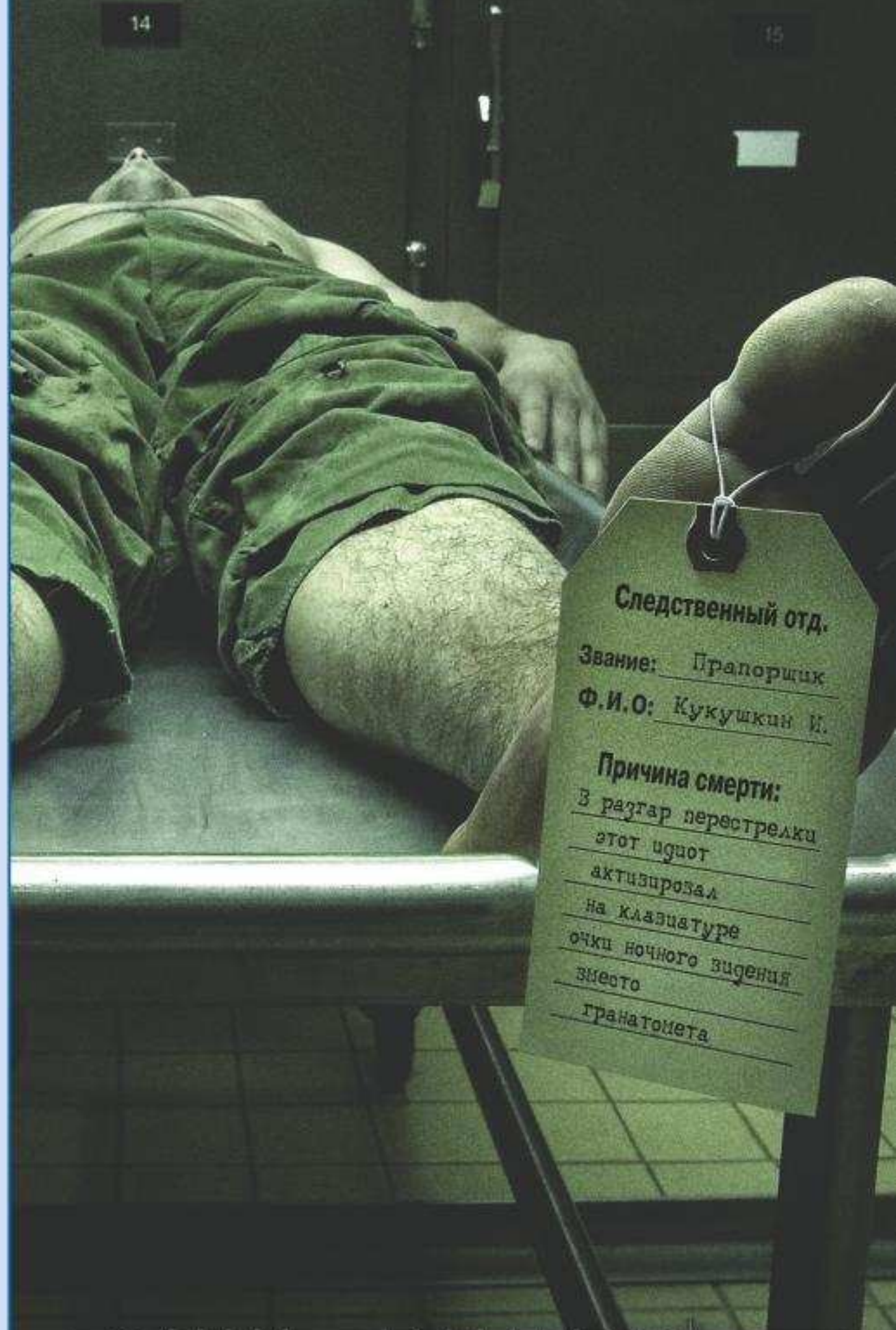
Заключительный, четвертый, день застал всех врасплох. Здесь и волнение в ожидании подведения итогов конкурса — кому-то совсем скоро уезжать... На торжественном вручении призов всем, как и положено, вручали призы и почетные грамоты. Первое место среди профессионалов занял проект Age, среди любителей — «**Наutilus**».



Что можно сказать о прошедшей выставке? Она удалась, были и свои недочеты, но были и удивительные открытия. Киберискусство 2005 — это первая действительно большая выставка в России, посвященная моддингу. Будем надеяться, что такой праздник будет повторяться вновь и вновь — ежегодно — и с каждым годом расти.

В выставке хотели принять участие также и украинские моддеры, которые многого добились на этом поприще, но из-за некоторых проблем они так и не смогли приехать. Главные причины лежат на поверхности — дороговизна билетов и проживания. Хочется верить, что все эти преграды исчезнут, и этот новый вид искусства будет свободно развиваться, не зная границ. До следующего года!

БЕЗ ZBOARD ТЫ ПРОСТО ЖАРЕННЫЙ КУСОК МЯСА



ТВОЕ СМЕРТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

www.zboard.ru

ПТРОИЛИ, ТРОИЛИ И НАКОНЕЦ ПОСТРОИЛИ

Обзор материнских плат под Socket 939

Александр Горин и Николай Арсеньев

Чипсет **NVIDIA nForce4** стал первым среди равных, в котором появилась поддержка **PCI Express**, однако недолго он оставался в одиночестве. Со временем появились чипсеты от других производителей, таких как **ATI**, **ULI** и **VIA**. Однако до сих пор на гребне волны находятся решения от **NVIDIA**, и причин тому масса.

Во-первых, сам по себе чипсет удался. Во-вторых, в нем есть ряд интересных технологий: например, **RAID Morphing** и **Cross-Controller RAID**. Первая позволяет создавать RAID-массивы на лету, а также изменять уровень массива (к примеру, преобразовать массив из RAID 1 в RAID 0). С помощью **Cross-Controller RAID** можно создавать смешанные массивы с использованием **Serial ATA** и **IDE**-дисков. Всем этим можно управлять с помощью утилиты **NVRAID**. Еще одна полезная фишка — аппаратный межсетевой контроллер **ActiveArmor**. Кроме этого чипсеты с приставкой **SLI**, как можно догадаться, поддерживают одноименную технологию.

VIA — компания известная, однако в последнее время на рынке довольно сложно найти платы на их чипсетах. В итоге мы так и не добрались до них, а жаль.

Еще один игрок, который борется за свою долю, — канадская компания **ATI**. Сейчас можно увидеть материнки на базе **Radeon Xpress 200** от разных производителей. Под этим названием скрывается классическая архитектура с двумя мостами. Чипсет поддерживает один порт **PCIe x16** и до четырех **PCIe x1**. В ближайшее время появится **Radeon Xpress 200 CrossFire** с поддержкой технологии **CrossFire**.

Любопытным решением стал чипсет **ULI M1695**. Подход к построению чипсета нетрадиционен: оба моста связаны 16-битной двусторонней шиной **HyperTransport**, что дает свободу выбора южных мостов и даже возможность подключения нескольких.

В нашем сводном тестировании приняли участие самые разные материнские платы — разные как по возможностям, так и по цене. Тем интереснее посмотреть, а стоит ли переплачивать за топ-решения или нет.

ASRock 939Dual-SATA2

К сожалению, апгрейд компьютера редко удается осуществить малой кровью. За время жизни среднестатистического системного блока многие технологии успевают сменить друг друга аж несколько раз. Так, например,

**USN
COMPUTERS**

ОБЩЕЕ ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Процессор	AMD Athlon FX-57 (Socket 939, 2,8 ГГц, 1024 Кбайт)
Память	Corsair TwinXP 1024-3200XL (2.2.2.5) 2x512 Мбайт
Видеокарта	Sapphire Radeon X850 XT 256 Мбайт (PCIe x16, Radeon X850 XT)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.7 ST380817AS 80 Гбайт (Serial ATA, 8 Мбайт)
Оптический привод	NEC ND-3540A (IDE)
Блок питания	Sunbeam NUUO (500 Вт)
Операционная система	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.1c



ASRock 939Dual-SATA2 блещет оригинальными решениями.

может измениться процессорный разъем, тип оперативной памяти, а то еще и разъем для видеокарты... Все это нипочем плате **ASRock 939Dual-SATA2**. У нее есть полноценные разъемы **AGP 8X** и **PCIe x16**. Проблему совместимости с будущим разъемом **Socket M2** инженеры **ASRock** решили с помощью порта **Future CPU Port**. Так что, когда процессоры под **Socket 939** уйдут со сцены, можно будет приобрести специальную плату, на которой будет новый разъем и слоты под **DDR2**-память. Другое дело, что непонятно, насколько она будет доступна в России.

ASRock 939Dual-SATA2 основана на связке чипов **ULI M1695/M1567**. В названии платы фигурирует аббревиатура **SATA2**, что явственно говорит о том, что у нее есть соответствующие разъемы, однако если быть точнее, то он один. Продолжая разговор о дисковой системе, можно сказать одно — ничего нового мы не увидели. В нали-

чии два **IDE**-канала и еще пара **SATA**-разъемов. Ну хоть есть поддержка **RAID 0, 1** и **JBOD**. Как и в большинстве случаев, в плате установлен кодек **ALC850**. Правда, на задней панели нет цифровых интерфейсов, так что придется довольствоваться аналоговыми выходами.

Комплект поставки минимален, что и понятно, учитывая невысокую стоимость платы. Дизайн платы порадовал, хотя насторожило, что чипсет сильно греется.

Средняя стоимость **ASRock 939Dual-SATA2** — \$80.

ASUS A8N32-SLI Deluxe

Материнская плата от **ASUS** во многом неординарная и даже уникальная для нашего тестирования. В отличие от других, **A8N32-SLI Deluxe** построена на **nForce4 SLI x16**, который отличается от всех других куда большим количеством **PCIe**-линий: их



ASUS A8N32-SLI Deluxe — единственная плата на основе **nForce4 SLI x16**.

стало практически в два раза больше, а именно — 38 против 20. Собственно, что это дает? Если вы собираетесь использовать две видеокарты в SLI-режиме, каждая получит по 16 линий, а не 8, как это было раньше. Реализовать это удалось за счет использования дополнительного чипа. Такое мы уже встречали в **nForce Professional**, в котором использовали два nForce4 SLI. Но это дорогое удовольствие. Новый чипсет упрощен, в нем остался один родной LAN-контроллер и четыре SATA-порта. В версии от ASUS использованы дополнительный LAN и еще два SATA-порта. Один из них вынесен на заднюю панель — для подключения дисков с поддержкой горячего подключения.

Системные чипы охлаждаются с помощью тепловых трубок, которые «тянутся» к медному радиатору. Для него предусмотрен тихий вентилятор в кожухе. Как показали тесты, система охлаждения и без вентилятора неплохо справляется со своей задачей...

Другой необычностью платы стал гибкий SLI-мост и полное отсутствие SLI-переключателя — обе фишки до сих пор являются экзотикой. Дисковая система стандартна для плат на базе чипов серии nForce4 — четыре SATA-разъема и еще два дополнительных, ну и парочка IDE-каналов. Порадовало наличие PCIE x4, который совместим как с периферией под PCIE x4, так и под PCIE x1. На задней панели есть все основные разъемы, включая S/PDIF и LPT. Дополнительные FireWire-, COM- и GAME-порты реализованы в виде панелей.

ASUS представила интересную и качественную плату класса hi-end, в которой они применили много свежих идей, да и комплект поставки оказался очень богатым.

Средняя стоимость ASUS A8N32-SLI Deluxe — \$240.

ECS KN1 SLI Extreme



KN1 SLI Extreme — бюджетный экстремизм от ECS.

ECS KN1 SLI Extreme основана на nForce4 SLI. Между двумя слотами PCIE x16 достаточно места, так что можно установить парочку видеокарт с самой экзотической и массивной системой охлаждения. Кстати, SLI-переключателя там нет, все манипуляции производятся через BIOS и драйвера. Одинокий слот PCIE x1 находится ближе ко второму PCIE x16, что логично

— система охлаждения видеокарты едва ли затронет эту сторону. Правда, первый графический слот расположен слишком близко к памяти. Чтобы ее установить, придется вынимать саму видеокарту.

FDD и IDE-разъемы размещены очень близко друг к другу, а тут еще по соседству находится питание. Подключать кабели в столь стесненных условиях неудобно. Для стабилизации питания используется дополнительный разъем, который расположен экстремально близко к PCIE x16. Весь парадокс заключается в том, что на плате очень много свободного места. Системный чип охлаждается с помощью шумного кулера, а напротив процессорного разъема есть еще и не менее шумный вентилятор.

Любителям всего яркого плата точно понравится, мало того, что она сделана на ярко-синем текстолите, так на ней еще распаяны светодиоды.

Четыре стандартных и два дополнительных SATA-порта позволят построить практически любой RAID-массив. В комплекте поставки есть панели с дополнительными FireWire- и USB-портами, при этом один из них можно вывести в трехдюймовый отсек. Это стало возможным благодаря специальной рамке. Комплектация у платы обширная — помимо стандартных компонентов есть крепление для SLI-моста, LAN-кабель и другие кабели.

Средняя стоимость ECS KN1 SLI Extreme — \$130.

ECS RX480-A



ECS RX480-A — дешево и не очень сердито.

ECS RX480-A сделана на базе чипсета Radeon Xpress 200P. Плата примечательна тем, что это, пожалуй, одно из самых дешевых решений под Socket 939.

Ее дизайн оказался весьма удачным и продуманным. Разъемы грамотно раскинуты, что делает установку и подключение всевозможных кабелей очень простым занятием. Непривычно, что IDE- и FDD-слоты находятся в нижнем правом углу. Разъемы для подключения дополнительных USB-портов находятся почти в середине платы. Может случиться так, что провода от передних портов в корпусе не дотянутся.

В качестве гигабитного сетевого адаптера используется чип от Realtek, а восьмиканальный звук — на хорошо знакомом ALC850. Комплектация платы скудная, учитывая ее цену, оно и понятно.

Средняя стоимость ECS RX480-A — \$70.

RAZER
Copperhead

2000 dpi разрешение
Лазерная система Razer Precision™

1000 Гц частота опроса
1 мс время отклика

32 КБ встроенная память
Технология Razer Synapse™



**Совершенная
игровая мышь**



Уже в России

www.razerzone.ru

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ СИСТЕМНЫХ ПЛАТ

Модель платы	ASRock 939Dual-SATA2	ASUS A8N32-SLI Deluxe	ECS KN1 SLI Extreme	ECS RX480-A (Rev 1.0)	EPoX EP-9NPA+ Ultra	Foxconn WinFast 6150K8MA-8EKRS	Foxconn WinFast NF4SK8AA-8KRS	GIGABYTE GA-K8N Ultra-SLI	MSI K8N SLI	MSI RX480M2-IL
Процессор	AMD Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2 (Socket 939)									
Чипсет	ULI M1695 + ULI M1567	NVIDIA nForce4 SLI x16	NVIDIA nForce4 SLI	ATI Radeon Xpress 200P	NVIDIA nForce4 Ultra	NVIDIA GeForce 6150	NVIDIA nForce4 SLI	NVIDIA nForce4 SLI	NVIDIA nForce4 SLI	ATI Radeon Xpress 200P
Память	4 слота DDR SDRAM 400 МГц (до 4 Гбайт)									
Слоты расширения	PCIe x16, PCIe x1, AGP 8x, 3 PCI, Future CPU Port	2 PCIe x16, PCIe x4, 3 PCI	2 PCIe x16, PCIe x1, 3 PCI	PCIe x16, 2x PCIe x1, 3 PCI	PCIe x16, 3x PCIe x1, 3 PCI	PCIe x16, 3 PCI	2 PCIe x16, PCIe x1, 3 PCI	2 PCIe x16, 2 PCIe x1, 2 PCI	2 PCIe x16, 2 PCIe x1, 3 PCI	PCIe x16, 3 PCI
Дисковый массив	2 IDE, 2 SATA (RAID 0, 1, JBOD), SATA II, FDD	2 IDE, 4 SATA II (RAID 0, 1, 0+1), 2 SATA II (RAID 0, 1), FDD	2 IDE, 4 SATA II (RAID 0, 1, 0+1), 2 SATA II (RAID 0, 1), FDD	2 IDE, 4 SATA (RAID 0, 1), FDD	2 IDE, 4 SATA II (RAID 0, 1, 0+1), FDD	2 IDE, 4 SATA II (RAID 0, 1, 0+1), FDD	2 IDE, 4 SATA II (RAID 0, 1, 0+1), FDD	2 IDE, 4 SATA II (RAID 0, 1, 0+1), 4 SATA (RAID 0, 1, 0+1, 5), FDD	2 IDE, 4 SATA II (RAID 0, 1, 0+1), FDD	2 IDE, 4 SATA (RAID 0, 1), FDD
Аудиокодек	Realtek ALC850 (7.1)	Realtek ALC850 (7.1)	Realtek ALC850 (7.1)	Realtek ALC850 (7.1)	Realtek ALC850 (7.1)	Realtek ALC850 (7.1)	Realtek ALC850 (7.1)	Realtek ALC850 (7.1)	Realtek ALC850 (7.1)	Realtek ALC658C (5.1)
LAN	100 Мбит/с	1 Гбит/с, 1 Гбит/с	1 Гбит/с, 1 Гбит/с	1 Гбит/с	1 Гбит/с	1 Гбит/с	1 Гбит/с	1 Гбит/с, 1 Гбит/с	1 Гбит/с	100 Мбит/с
Задняя панель	2 PS/2, LPT, COM, 4 USB, аудиоразъемы LAN	2 PS/2, LPT, 4 USB, SATA, аудиоразъемы S/PDIF, 2 LAN	2 PS/2, COM, 4 USB, аудиоразъемы S/PDIF, 2 LAN	2 PS/2, LPT, COM, 4 USB, аудиоразъемы LAN	2 PS/2, LPT, COM, 4 USB, аудиоразъемы S/PDIF, LAN	2 PS/2, LPT, COM, VGA, 4 USB, FireWire, аудиоразъемы LAN	2 PS/2, LPT, COM, 4 USB, аудиоразъемы S/PDIF, LAN	2 PS/2, LPT, COM, 4 USB, аудиоразъемы S/PDIF, 2 LAN	2 PS/2, LPT, COM, 4 USB, FireWire, аудиоразъемы S/PDIF, LAN	2 PS/2, LPT, 4 USB, FireWire, аудиоразъемы S/PDIF, LAN
Форм-фактор	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)	mATX (24,4x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)	mATX (24,4x24,4 см)
Цена (\$)	80	240	130	70	130	90	130	160	140	95

EPoX EP-9NPA+ Ultra



EPoX EP-9NPA+Ultra — может похвастаться широкими возможностями разгона.

Как и все платы от EPoX, EP-9NPA+ Ultra светится, как новогодняя елка, — на ней установлено много диодов. Они сделаны не ради красоты: если он горит, значит, тот или иной компонент системы работает исправно. Индикатор POST-кодов поможет выявить проблему, если таковая будет. Традиционно присутствуют на плате кнопки включения и перезагрузки.

Необычно в плате то, что слот PCIe x16 находится между тремя PCI- и еще тремя PCIe x1-разъемами. А это значит, что два самых горячих компонента системы — процессор и видеокарта — будут находиться далеко друг от друга, что хорошо. Системный чип охлаждается массивным радиатором и вентилятором, довольно тихим. В остальном перед нами стандартная по возможностям плата с необычным дизайном.

Средняя стоимость EPoX EP-9NPA+ Ultra — \$130.

Foxconn WinFast 6150K8MA-8EKRS



Foxconn WinFast 6150K8MA-8EKRS — единственная плата со встроенным видео.

Foxconn WinFast 6150K8MA-8EKRS — первая ласточка, основанная на GeForce 6150. Фактически, перед нами все тот же nForce4 Ultra, но со встроенным графическим ядром. Это, пожалуй, самое мощное в своем классе, но для игр все так же малоприспособлено. Вообще, WinFast 6150K8MA явно ориентирована не на любителей разгона. Настройки в BIOS максимально лаконичные и не позволят особо развернуться.

Плата выполнена в форм-факторе micro-ATX, что позволит ее установить в маленький «одомашненный» корпус. Все разъемы на плате очень тесно размещены, но удивляться не стоит, мы же имеем дело с micro-ATX. Плата поддерживает до восьми USB-портов, на задней же панели находятся четыре из них, а также FireWire. Настоящим спасением для любителей игр стал PCIe x16! Удивительно, но на ней нет ни одного PCIe-слота под периферию...

Интересно, что стоимость материнской платы оказалась невысокой, при этом мы получили полноценную мощную плату со всем необходимым в комплекте поставки, похвально.

Средняя стоимость Foxconn WinFast 6150K8MA-8EKRS — \$90.

Foxconn NF4SK8AA-8KRS

Foxconn — компания, которая умудряется делать довольно простые и одновременно производительные решения, вот и NF4SK8AA-8KRS не стала исключением. Кажется бы, плата как плата, ничего уникального, все по правилам... Два PCIe x16, один PCIe x1 и еще три PCI-слота, дисковая система не менее традиционна, системный чип охлаждает кулер. На задней панели все до боли знакомо: PS/2 для клавиатуры и мыши, COM- и LPT-порты, ну и, разумеется, USB- и аудиоразъемы на пару с гигабитным LAN и S/PDIF. Нет даже FireWire-контроллера, хотя справедливости ради стоит сказать, что есть более продвинутая версия платы, в которой он есть. Foxconn NF4SK8AA-8KRS — это живая классика на базе nForce4 SLI.

Средняя стоимость MSI K8N SLI — \$130.



Foxconn NF4SK8AA-8KRS — классика во всех отношениях.

FAR CRY 1.33 (REGULATOR)			
Разрешение	800x600	1024x768	1280x1024
ASRock 939Dual-SATA2	112,3	111,2	93,5
ASUS A8N32-SLI Deluxe	119,8	116,1	97,3
ECS KN1 SLI Extreme	114,1	113,7	97,0
ECS RX480-A (Rev 1.0)	107,9	104,5	91,5
EPoX EP-9NPA+ Ultra	110,2	107,1	96,3
Foxconn WinFast 6150K8MA-8EKRS	118,1	113,7	96,8
Foxconn WinFast NF4SK8AA-8KRS	120,7	114,5	96,0
GIGABYTE K8N Ultra-SLI	118,1	115,0	96,3
MSI K8N SLI	118,4	113,7	96,1
MSI RX480M2-IL	116,6	111,9	94,2

GIGABYTE GA-K8N Ultra-SLI



ВМАНЯ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
ВЫБОР
РЕДАКЦИИ

GIGABYTE GA-K8N Ultra-SLI — производственное решение с большими возможностями разгона.

Кроме двух слотов PCIE x16 в GIGABYTE GA-K8N Ultra-SLI есть еще по два PCIE x1 и старомодных PCI. А вот дисковая система оказалась довольно продвинутой. Кроме стандартных IDE- и SATA-слотов есть еще четыре дополнительных SATA-порта. Системный чип охлаждается с помощью широкого радиатора. Разъемы для передней панели находятся на необычном месте, хотя это не мешает установке.

Интересно, что у этой платы на задней панели даже нашлось место для COM- и LPT-порта, которые все реже можно встретить. Есть возможность подключить дополнительные USB- и FireWire-порты. В случае если вы собираетесь установить две видеокарты, в комплекте предусмотрена заглушка, которая зафиксирует SLI-мост.

В плате установлено два гигабитных сетевых адаптера. Можно подключить до трех системных вентиляторов, что понравится любителям поэкспериментировать с разгоном. Благо в BIOS есть даже целый раздел, посвященный тонкой настройке процессора, памяти и других компонентов системы. Собственно, многие из этих настроек можно изменять и в Windows, используя программу EasyTune 5.

В общем, так и напрашивается фраза: полный джентльменский набор, ни убавить, ни прибавить.

Средняя стоимость GIGABYTE GA-K8N Ultra-SLI — \$160.

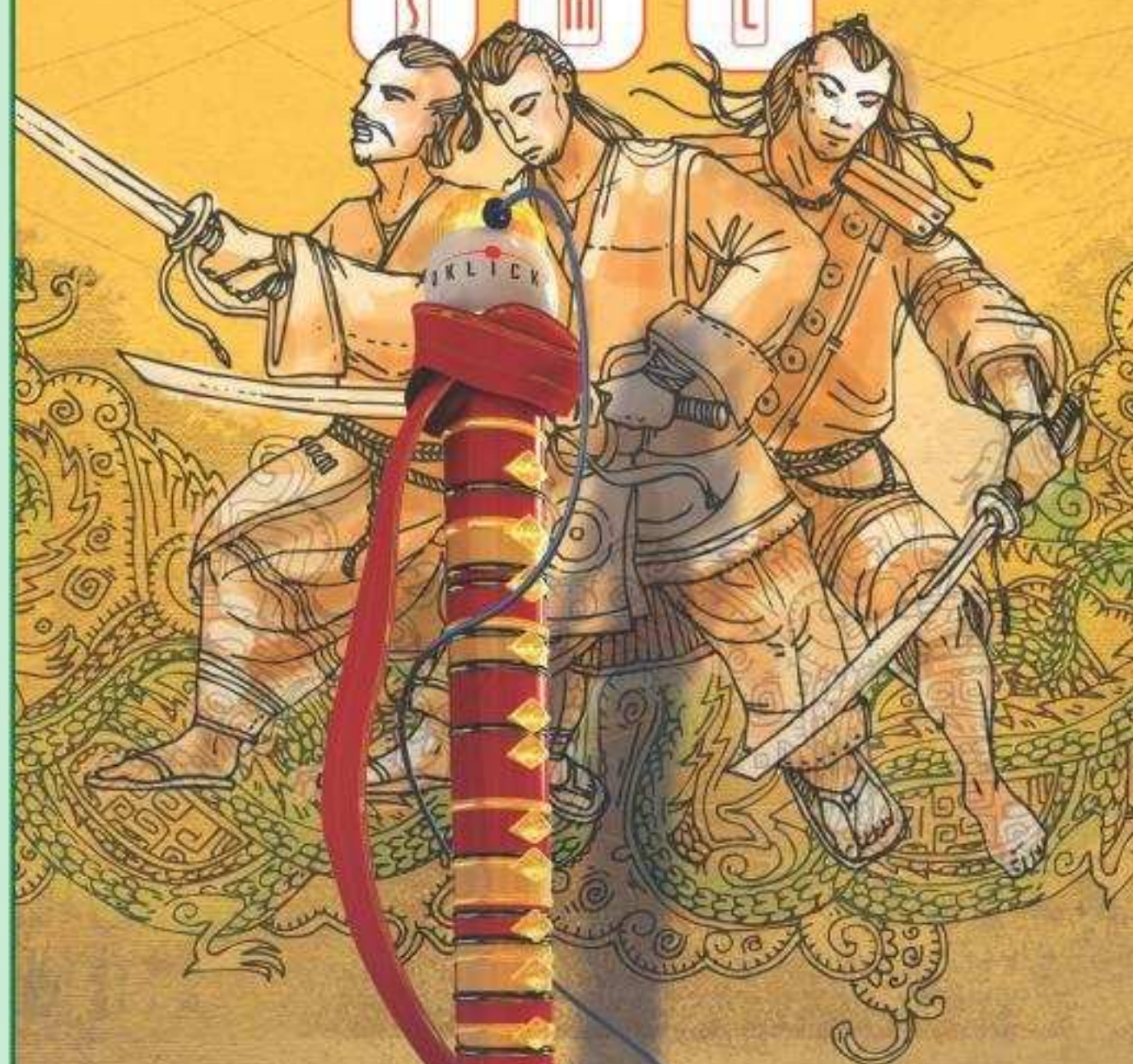
MSI K8N SLI

MSI K8N SLI — это недорогая плата на базе nForce4 SLI, при этом она ничем не обделена: все базовые возможности оста-



MSI K8N SLI — недорогая плата с поддержкой SLI.

ПРОТЯНИ РУКУ УДОБСТВУ



Когда-то в древности Великий Учитель решил испытать своих учеников, предложив им выбрать для себя меч. Один из них выбрал легкий меч, надеясь сохранить силы в долгом походе. Другой выбрал длинный меч, надеясь поразить им больше противников с безопасного расстояния. Но самым мудрым оказался третий ученик, который выбрал для себя самый удобный меч, ставший продолжением его руки. Удобство — вот разумный выбор!

oklick 780L
Multimedia Keyboard



oklick 323 M
Optical Mouse

www.oklick.ru

©товар сертифицирован

OKCLICK

лись нетронутыми. Дисковая система абсолютно стандартна, так что сюрпризов ждать не приходится. Системный чип охлаждается с помощью кулера, который, к счастью, оказался тихим. Особый интерес вызвала загадочная кнопка неподалеку от батарейки для BIOS. Как оказалось, она предназначена как раз для того, чтобы обнулять настройки BIOS. Похвально, что разработчики отказались от использования джампера.

На задней панели есть все необходимое, включая FireWire-, S/PDIF- и устаревающие COM- и LPT-порты. Несмотря на то что это бюджетный продукт, в плате задействовано все, включая чип **CoreCell**, который отвечает за разгон системы. Кроме ожидаемых слотов PCIE x16, в наличии еще два PCIE x1 и три классических PCI.

Средняя стоимость MSI K8N SLI — \$140.

MSI RX480M2-IL

MSI RX480M2-IL — еще один представитель компактного формата micro-ATX. Но на этот раз плата построена на чипсете Radeon Xpress 200P. Несмотря на это дизайн платы оказался добротным. Производителю удалось комфортно расположить все компоненты, так что даже IDE-разъемы не мешают друг другу.

Охлаждение на плате самое скромное. Радиатор на северном мосту и «голый» южный — все. Удивил выбор встроенного звукового кодека, это довольно старый ALC658C. В итоге MSI RX480M2-IL оставила довольно смешанные чувства, что ж, посмотрим, как она покажет себя в тестах.

Средняя стоимость MSI RX480M2-IL — \$95.



На базе MSI RX480M2-IL можно построить компактный и достаточно производительный компьютер.

Тестирование

Уже традиционно тестирование мы проводили в PC Mark 04, 3D Mark 05, а также игре Far Cry. Не меньший интерес представляет архивирование с помощью WinRAR.

Если в 3D Mark 05 разница в производительности между участниками была минимальна, то при взгляде на PC Mark 04 можно отметить кое-что интересное. Так, в тесте памяти EPoX EP-9NPA+ Ultra и MSI K8N SLI показали весьма низкие результаты. А вот скорость работы дисковой системы у EPoX была, наоборот, самой высокой. В этом же тесте

PC MARK 04 1.30				
Тип теста	CPU	Memory	HDD	Overall
ASRock 939Dual-SATA2	5343	5810	4639	5398
ASUS A8N32-SLI Deluxe	5278	5827	4637	5599
ECS KN1 SLI Extreme	5350	5863	4631	5689
ECS RX480-A (Rev 1.0)	5338	5819	4640	5369
EPoX EP-9NPA+ Ultra	5331	5552	4664	5623
Foxconn WinFast 6150K8MA-8EKRS	5369	5870	4640	5669
Foxconn WinFast NF4SK8AA-8KRS	5339	5849	4648	5569
GIGABYTE K8N Ultra-SLI	5327	5754	4636	5573
MSI K8N SLI	5339	5649	4648	5569
MSI RX480M2-IL	5295	5779	4278	5400

3D MARK 05 1.20	
ASRock 939Dual-SATA2	6158
ASUS A8N32-SLI Deluxe	6229
ECS KN1 SLI Extreme	6265
ECS RX480-A (Rev 1.0)	6187
EPoX EP-9NPA+ Ultra	6254
Foxconn WinFast 6150K8MA-8EKRS	6268
Foxconn WinFast NF4SK8AA-8KRS	6250
GIGABYTE K8N Ultra-SLI	6250
MSI K8N SLI	6251
MSI RX480M2-IL	6207

WINRAR 3.5	
ASRock 939Dual-SATA2	3:56
ASUS A8N32-SLI Deluxe	3:54
ECS KN1 SLI Extreme	4:00
ECS RX480-A (Rev 1.0)	4:12
EPoX EP-9NPA+ Ultra	3:59
Foxconn WinFast 6150K8MA-8EKRS	3:55
Foxconn WinFast NF4SK8AA-8KRS	3:56
GIGABYTE K8N Ultra-SLI	4:00
MSI K8N SLI	3:56
MSI RX480M2-IL	4:04

удивил провал RX480M2-IL на базе ATI, и это при том, что плата от ECS на том же чипсете неплохо себя показала.

При архивировании демо-версии F.E.A.R. мы снова получили очень близкие результаты, но учитывая, что большинство плат основаны на чипсетах от NVIDIA, то тут нечему удивляться. Порадовала ASRock 939Dual-SATA2, которая оказалась одной из самых быстрых.

Far Cry — игра требовательная, но мы решили проводить тестирование при максимальных настройках качества, благо Radeon X850 XT с этим легко справляется. Очень порадовали Foxconn WinFast NF4SK8AA-8KRS и ASUS A8N32-SLI Deluxe, которые между собой делили пальму первенства. Но отставание тех же GIGABYTE K8N Ultra-SLI и MSI K8N SLI едва ли можно назвать критичным.

Заключение

Сегодня к нам попали самые разные платы, при этом речь идет не просто о разных производителях, скорее — о чипсетах! Так, приятно удивила ASRock 939Dual-SATA2, которая построена на решении от ULi. Учитывая низкую цену и возможность перехода на Socket M2, она выглядит заманчиво. Foxconn WinFast 6150K8MA-8EKRS, по сути, классическая плата на базе nForce4 Ultra, но со встроенной графикой и неплохой функциональностью. На ней можно построить очень компактную и производительную систему, а все благодаря тому, что плата выполнена в форм-факторе micro-ATX. Варианты плат на ATI выглядят не слишком убедительно, ECS RX480-A хотя и стоит дешево, уступает многим, а MSI RX480M2-IL стоит явно дороговато...

Среди плат на базе nForce4 SLI разразилась настоящая война. Мало того, что все они примерно одинаково стоят, так и разница в результатах тестов невелика. GIGABYTE GA-K8N Ultra-SLI — самая дорогая из них, при

этом на ее стороне хорошая комплектация, дополнительный SATA-контроллер, два гигабитных сетевых адаптера и высокая производительность. Более дешевые модели от Foxconn, MSI и ECS также заслуживают внимания. И здесь WinFast NF4SK8AA-8KRS выглядит особенно удачно. Это продукт, в котором прекрасно сбалансированы возможности, производительность и цена.

Особняком стоит плата ASUS A8N32-SLI Deluxe, которая, в отличие от всех, построена на чипсете nForce4 SLI x16. Главная его особенность — полноценная поддержка двух PCIE x16. Однако стоит A8N32-SLI Deluxe немало, но в ней есть все, что может понадобиться требовательному пользователю.

После всех тестирований было приятно отметить, что не NVIDIA единым. Есть еще компании, которые могут делать производительные чипсеты, а выбор всегда на пользу пользователям!

Благодарим следующие компании:
3Logic (www.3logic.ru) — ECS KN1 SLI Extreme.
ASRock (www.asrock.com) — ASRock 939Dual-SATA2.
ASUS (www.asus.ru) — ASUS A8N32-SLI Deluxe.
Business Communications (www.bcom.ru) — AMD Athlon FX-57.
Corsair (www.corsairmemory.com) — Corsair TwinXP 1024-3200XL.
ECS (www.ecs.com.tw) — ECS RX480-A (Rev 1.0).
Foxconn (www.foxconnchannel.com) — Foxconn WinFast 6150K8MA-8EKRS, Foxconn WinFast NF4SK8AA-8KRS.
GIGABYTE (www.gigabyte.ru) — GIGABYTE GA-K8N Ultra-SLI.
MSI (www.microstar.ru) — MSI K8N SLI, MSI RX480M2-IL.
Merlion (www.merlion.ru) — EPoX EP-9NPA+ Ultra.
Sunbeam (www.sunbeamtech.com) — NUUO 500 Br.
USN Computers (www.usn.ru) — Sapphire Radeon X850 XT, Seagate Barracuda 7200.7, NEC ND-3540A.

Откройте для себя новую реальность!



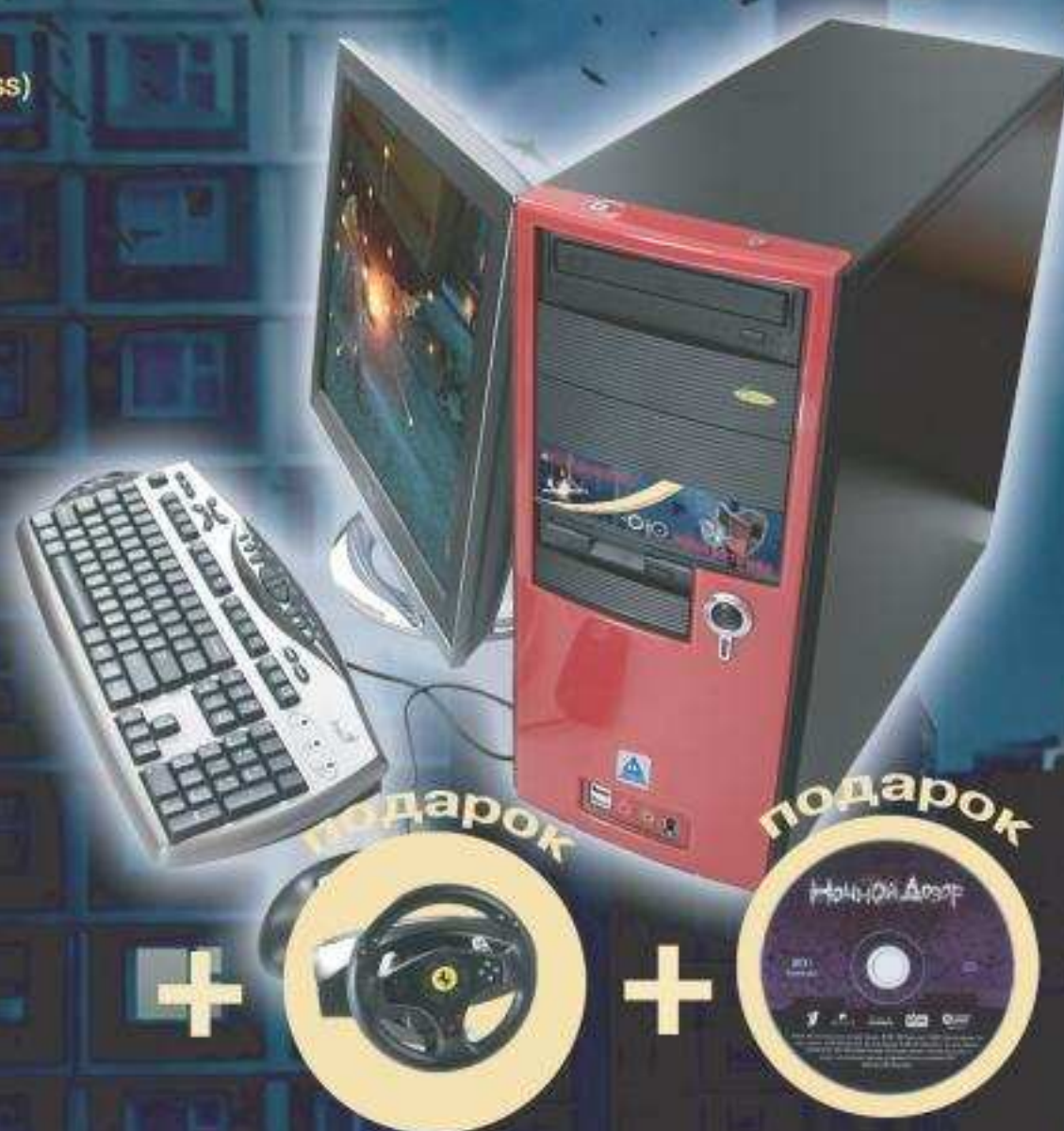
Благодаря компьютеру DESTEN eStudio на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT Вы сможете насладиться реалистичными компьютерными играми.

Акция «Подарок для геймера» Игровая студия DESTEN eStudio 830P:

Процессор Intel® Pentium® 4 630, HT™ (3,0GHz)
Память 512Mb DDR 400 двухканальная
Видео NVIDIA® GeForce™ 6600 (128 Mb PCI Express)
Жесткий диск 120Gb SATA
Привод Multi DVD±RW, FDD 3,5"
Картридер 23-в-1, Fax/Modem 56K
Мышь оптическая
Клавиатура мультимедийная
Монитор 17" LCD
Колонки активные с сабвуфером

В ПОДАРОК: руль Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback и диск с игрой «Ночной дозор»

DESTEN Computers рекомендует использовать подлинную операционную систему Microsoft® Windows® XP



**Продажи
в Москве:**

DESTEN Computers:

м. «Багратионовская», ул. Барклай, д. 8, ТЦ

«Горбушкин Двор», 2 этаж, павильон «Компьютеры»,
№ F2-021, (095) 737-46-72

м. «Киевская», Бережковская наб, 20, тел.: 970-0007

м. «Сходненская», Строительный проезд, дом 10/1, тел.: 970-0007

Региональные продажи:

Благовещенск, «Эстел», ул. Зейская 173а, тел.: (4162) 53-40-30 / Брянск, «Копи-центр», ул. Гагарина, 27, к. 118, тел.: (0832) 74-13-27 / Волгоград, «Мир техники», пр. Ленина, 2, тел.: (8442) 38-34-00 / Волгоград, «Мир техники», пр. Ленина, 5, тел.: (8442) 23-90-72 / Волгоград, «Мир техники», пр. Университетский, 82, тел.: (8442) 46-38-03 / Волгоград, «Мир техники», ул. Еременко, 100, тел.: (8442) 27-50-37 / Волгоград, «Мир техники», пр. Героев Сталинграда, 30, тел.: (8442) 62-52-64 / Волжский, Волгоградская обл., «Мир техники», ул. Оломоуцкая, 44а, тел.: (8443) 52-41-43 / Волоколамск, Московская обл., «Торис-компьютеры», ул. Сергачева, д.18/7, тел.: (236) 2-40-67 / Жирновск, Волгоградская обл., «Мир техники», ул. Советская, 12, тел.: (254) 5-56-74 / Знаменск, Астраханская обл., «Мир техники», ул. Ленина, 41, тел.: (85140) 2-10-10 / Котово, Волгоградская обл., «Мир техники», ул. Мира, 187, тел.: (255) 2-24-66 / Михайловка, Волгоградская обл., «Мир техники», ул. Мира, 85, тел.: (263) 42-8-72 / Новокузнецк, «F-1», ул. Кирова, 64, ТЦ «Галерея», тел.: (3843) 33-30-01 / Сургут, «КГБ Радиотовары», ул. 50 лет ВЛКСМ, д.66, тел.: (3462) 510-515 / Сургут, «КГБ 1000 мелочей», ул. Ленина, д.13, тел.: (3462) 24-50-00 / Сургут, «КГБ» в ТЦ «Росич», ул. Геологическая, д.10, тел.: (3462) 523-066 / Урюпинск, Волгоградская обл., «Мир техники», ул. Ленина, 66, тел.: (242) 42-9-12 / Южно-Сахалинск, «Компьютеры и Связь» (КиС), ул. Ленина, 213, тел.: (4242) 74-49-47, 74-44-62

Информационная служба: (095) 9-700-007
Интернет-магазин: www.desten.ru

Intel, Pentium, Intel Inside, Intel Inside, Intel Celeron, Intel Celeron, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах



УДАРНЫЙ ЗВУК

Тестирование звуковых карт серии Creative X-Fi

Александр Горин

Долгое время мы не видели ничего принципиально нового от **Creative**. Цифры напротив **Audigy** росли, но реально перед нами были чуть измененные аудиокарты. Но на этот раз нас ждет революция, компания сделала большой шаг вперед и представила новую линейку звуковых карт **Sound Blaster X-Fi**.

Младшая PCI-плата из линейки получила название **Sound Blaster X-Fi Xtreme Music**. Более продвинутый вариант — это **Sound Blaster X-Fi Platinum**, в комплекте поставки которой предусмотрены внешний 5-дюймовый блок и пульт дистанционного управления. Версия **Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS** создана специально для игроков, ее особенностью стало наличие памяти **X-RAM** и уже привычных пульта ДУ и блока.

Основная изюминка всех плат — мощный звуковой процессор нового поколения. Он работает в трех режимах, которые можно переключать с помощью драйвера: развлечения (Entertainment), игры (Games) и создание музыки (Creation). Между ними есть существенные различия. Один режим позволяет достичь невероятных звуковых эффектов в играх, другой же оптимизирует плату для высококачественной записи звука, ну а режим Entertainment заточен под прослушивание музыки и просмотр видео...

Обзор звуковых карт и их возможностей

Внешне между картами отличий минимум. Например, на самой младшей отсутствуют светодиоды в верхнем углу, однако отличия есть, и мы о них обязательно поговорим, а начнем с базовой модели **Sound Blaster X-Fi Xtreme Music**.

В комплекте поставки этой платы мы обнаружили, разумеется, саму плату, диск с программным обеспечением и инструкцию. Функционально плата идентична своим старшим аналогам, при этом предусмотрена возможность подключения внешних модулей, которые используются в аудиокартах более высокого класса.

Карта оснащена одним комбинированным разъемом **FlexiJack**, который совмещает в себе Line In/Mic In и цифровой вход/выход, еще он предназначен для передачи цифрового аудиопотока в стандартах **Dolby Digital** и **DTS**. На боку у платы есть дополнительный аналоговый вход **Aux In**, всего у платы три линейных входа. Подключить акустику 7.1 через аналоговые выходы можно, несмотря на недостаток разъемов, весь процесс подробно описан в документации к пла-

те, а секрет прост: ко второму выходу можно подключить не только стандартный стерео-мини-джек, но и трио-мини-джек — разъем, который позволяет подключить три кабеля в одно гнездо.

Теперь разберемся с режимами работы платы. Как уже было отмечено, в каждом режиме процессор платы используется по-разному, и набор настроек меняется соответственно — это существенно облегчает жизнь.

Функция виртуального объемного звучания **CMSS 3D** оказалась очень действенной. Она умеет раскладывать обычное стерео на многоканальные источники типа 5.1 и 7.1, при этом происходит не примитивное усреднение всех каналов по частотам, используется алгоритм, позволяющий достичь качественного звучания с четким позиционированием. **CMSS 3D** также умеет работать в нескольких режимах. Например, раскладывать звук для наушников процессор будет по одному методу, для двухканальных систем — по другому. Кстати, о последних: новая технология и здесь сделала серьезный шаг вперед, теперь и на системах 2.0 и 2.1 можно получить достоверную звуковую картину.

Воспроизведение цифровых записей типа MP3 также на высоком уровне. Аппаратно-программный метод декодирования позволяет создать иллюзию «несжатого» звука. Функция **EAX Voice** призвана помочь игрокам общаться между собой голосом, не загружая при этом центральный процессор и не расходуя большое количество сетевого трафика. Поддержка **EAX Advanced HD 5.0** позволяет сделать звук и эффекты в играх более реалистичными, в **F.E.A.R.** и **Battlefield 2** это можно оценить.

Братья-близнецы

X-Fi Xtreme Music и **X-Fi Platinum** отличаются лишь тем, что в комплект поставки последней входит внешний блок, пульт ДУ, и, разумеется, ценой. Блок позволяет более комфортно подключать микрофоны, внешние устройства и другое оборудование. Дополнительно на нем же размещен ИК-передатчик

для пульта ДУ — такое решение практично и удобно. Также там есть два цифровых разъема, еще два для микрофонов, регулятор громкости и чувствительности микрофонов. И несколько аналоговых входов типа «тюльпан». Гнездо для наушников находится там же. Был обнаружен интересный факт: один из выданных нам на тестирование блоков был датирован 2003 годом — видимо, старые запасы.

Пульт ДУ максимально функционален. Он позволяет управлять всеми приложениями, входящими в комплект поставки. Удобные джойстики-колесики позволяют прокручивать, например, окно браузера как по горизонтали, так и по вертикали. Естественно, можно управлять медиаплеером и программами записи звука. Можно перемещать курсор по экрану, при этом реализована функция довольно удобно. Традиционные клавиши, присутствующие на всех компьютерных пультах, тоже есть. Несколько программируемых клавиш позволяют обучить пульт работать со специфическим программным обеспечением.

Самое время обратить внимание на **X-Fi Fatal1ty FPS**. Кроме самой платы в комплекте поставки предусмотрен пульт ДУ и все тот же блок для пятидюймового отсека. **Fatal1ty** — это известный киберспортсмен, его логотип довольно часто встречается на компьютерной продукции, так, вы ее можете встретить на кулерах **Zalman**, на системных платах и видеокартах от **ABIT**. Главная особенность всей этой продукции — заточенность под игры и разгон. Вот и в этот раз мы получили подобный продукт. В плате используется дополнительная память **X-RAM** объемом 64 Мбайт. Во



X-Fi Xtreme Music — оптимальное решение для требовательного игрока.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ КАРТ СЕРИИ X-Fi

	X-Fi Xtreme Music	X-Fi Platinum
Качество звука		
Соотношение сигнал/шум	109 дБ	109 дБ
Качество воспроизведения звука	24 бит/192 кГц в стерео	
	24 бит/96 кГц 5.1 DVD-Audio	
Качество записи звука	24 бит/96 кГц	
Игры		
EAX	Да	Да
EAX Advanced HD	Да	Да
EAX Advanced HD 5.0	Да	Да
Максимальное кол-во 3D-источников	128	128
Фильмы		
THX	Да	Да
THX Setup Console	Да	Да
Dolby Digital 7.1	Да	Да
Dolby Digital EX 7.1	Да	Да
DTS-ES 7.1	Да	Да
Возможности подключения		
Внешняя панель	Нет	Да
Game-порт	Нет	Да
FireWire-порт	Нет	Нет
Аналоговые источники звука	Наушники, 2.1, 4.1, 5.1, 6.1, 7.1	
Цифровые источники звука	Наушники, 2.1, 4.1, 5.1	

встроенной памяти можно хранить сэмплы, что позволит разгрузить процессор и оперативную память. Кроме этого, разработчики теперь смогут не «экономить» на качестве сэмплов... По утверждениям самой Creative, прибавка в производительности в играх с поддержкой X-RAM может быть значительной, компания опубликовала результаты тестов в **Unreal Tournament 2004 X-Fi Edition**, однако эту версию игры достать до сих пор невозможно, так что опустим эти результаты.

Комплексный подход

Традиционно сильной стороной звуковых карт от Creative является набор программного обеспечения. Фактически, после установки комплекта ПО не потребуется никаких сторонних продуктов для прослушивания и просмотра аудио и видео и даже для записи звука и дисков! Настоящий подарок для тех, кто любит «все в одном».

ТЕСТИРОВАНИЕ В ИГРАХ

Far Cry 1.33 (Regulator)			
	800x600	1024x768	1280x1024
Без звука	95,7	94,2	84,8
Realtek ALC850	89,7	88,3	80,5
X-Fi Xtreme Music	92,3	90,6	82,5
X-Fi Platinum	92,3	90,6	82,5
X-Fi Fatal1ty FPS	93,9	93,6	84,8
F.E.A.R. 1.02			
	800x600	1024x768	1280x960
Без звука	101	75	54
Realtek ALC850	96	73	53
X-Fi Xtreme Music	98	74	54
X-Fi Platinum	98	74	54
X-Fi Fatal1ty FPS	99	75	54

Кстати, установка программных компонентов возможна по частям, что позволит не переустанавливать весь комплекс, в случае если вы захотите попробовать дополнительные опции.

Например, программа **Steinberg Cubase LE** является мультитрековым микшером, который используется в режиме Creation. В нем можно управлять всей системой аппаратного эффект-процессинга платы, а также записывать готовые миксы, включающие MIDI, аудио, VST-инструменты и внешние подключенные устройства.

Тестирование

Когда мы тестировали новые карты от Creative, мы изучали в них все, от набора программ до скорости и качества звука в играх. Стоит заметить, что то самое качество во многом зависит еще и от компонентов компьютера, для того чтобы выжать максимум, необходим качественный блок питания, сетевой фильтр, а корпус и вовсе лучше заземлить. Все это мы сделали, так что условия были практически идеальные. Тестирование проводили с помощью программы **RMAA 5.5**. Она позволяет оценить качество аудиотракта звуковой карты, для этого мы воспользовались еще одной картой профессионального уровня — **E-MU EmulatorX**. Карты мы соединяли между собой входами/выходами.

Мы измерили основные параметры аналогового тракта (соотношение «сигнал/шум» и искажения на входах и выходах), полученные результаты нас порадовали — они практически полностью совпали с заявленными.

При тестировании в играх мы получили довольно интересные результаты. Как и ожидалось, режим без звука оказался самым производительным, когда мы замеряли FPS с картами X-Fi, мы получили лишь незначительное падение скорости, при этом версия X-Fi Fatal1ty FPS незначительно опередила преследователей. Но удивило другое: встроенный кодек не так сильно загружает системные ресурсы, как мы полагали.

Заключение

Впечатление от новой линейки карт осталось хорошее, при своей цене X-Fi Xtreme Music (\$130) выглядит довольно привлекательно — это универсальное решение, с которым приятно и удобно работать и развлекаться. Она предоставляет высокое качество звука и множество функций, которые недоступны пользователям встроенных аудиокодексов класса AC'97 и HDA.

X-Fi Platinum стоит значительно дороже — примерно \$200. На наш взгляд, цена несколько завышена, учитывая, что вы получаете в свое распоряжение лишь дополнительную панель и пульт ДУ.

Модель X-Fi Fatal1ty FPS смотрится интереснее, ведь кроме пульта и панели нам предлагают дополнительную память X-RAM объемом 64 Мбайт. Будем надеяться, что Creative будет активно продвигать свою новую технологию и она получит широкое распространение, пока же это лишь задел на будущее. Так или иначе, но цена на этот продукт остановилась на отметке \$250.

В итоге наш совет сводится к одному: да, встроенные кодеки сделали большой шаг вперед, однако им очень далеко до мощи и гибкости специализированных решений. Задумав игрокам, придирчивым к звуку, мы особенно советуем присмотреться к новым платам от Creative — игры с ними во многом выигрывают.

Благодарим следующие компании:
 Corsair (www.corsairmemory.com) — Twin2X 1024A-5400UL;
 Creative (www.creative.ru) — X-Fi Xtreme Music, X-Fi Platinum, X-Fi Fatal1ty FPS;
 Sunbeam (www.sunbeamtech.com) — NUUO 500 BT;
 USN Computers (www.usn.ru) — ASUS P5ND2-SLI Deluxe, Intel Pentium 4 670, Sapphire Radeon X850 XT, Seagate Barracuda 7200.7, NEC ND-3540A;
 Мультимедиа Клуб (www.mpcclub.ru) — E-MU EmulatorX.



Пульт ДУ и выносной блок могут порой очень пригодиться.



Стандартный комплект ПО умеет почти все и немного больше.

ИГРАЕМ ПО-КРУПНОМУ!

Делаем моддинг всего компьютера

Марк Давыдов

От редактора: в прошлом номере мы подвели итоги конкурса на самый оригинальный мод мышки. Помнится, победителем стал Марк Давыдов. Так вот, потом выяснилось, что он обработал не только одну мышку, но и весь компьютер, включая монитор, клавиатуру, акустику и даже провода внутри корпуса! Сегодня он вам поведает, как все это сделать своими руками. Передадим слово автору...

После завершения мода корпуса я, счастливый, заправил его железом, поставил на стол... и понял, что проект «Подарок глубины» еще не окончен. Ржавый кейс сильно выбивался из серо-черной гаммы остальной периферии. И тут меня озарило, я решил переделать все и взялся за монитор, клавиатуру, мышку, ИБП и колонки.

Технология покраски

Периферию я красил, пытаясь симитировать эффект поверхности, обросшей водорослями, при этом хотел добиться того, чтобы обычная пластмасса выглядела как окислившаяся медь. Каждый объект красил с помощью различной комбинации цветов и красок, но техника была всегда одна. Краску, предварительно смешанную с песком, наносил точечными движениями жесткой кистью или губкой, чтобы добиться как можно большего рельефа. При этом наносил несколько слоев, один за другим — после нанесения каждого необходимо было дать ему полностью высохнуть. Далее

наждачной бумагой (не очень крупной) без нажима зашкуривал поверхность, дабы один слой краски проглядывал из-под другого. Получившийся результат еще нужно обработать техникой «сухой кисти» (практически сухой кистью с минимальным количеством краски красил выступающие и рельефные объекты) либо просто дорисовать элементы.

Основные цвета мода: черный железистый, светло-зеленый, Brilliant bronze, Matt Farbe, Pine Green и Antique Gold. Отдельно хочу рассказать про краску Matt Farbe. В стандартном состоянии это просто белая матовая краска, но если ее смешать с большим количеством воды, она будет напоминать морскую соль — именно так я ее и разводил.

Несколько слов про бурю ржавчину, которую я местами использовал в моде акустики, монитора и клавиатуры. Для ее получения использовал краску Casao (коричневый) и добавлял порошок Metallic powder Antique Gold.

Была серой, стала...

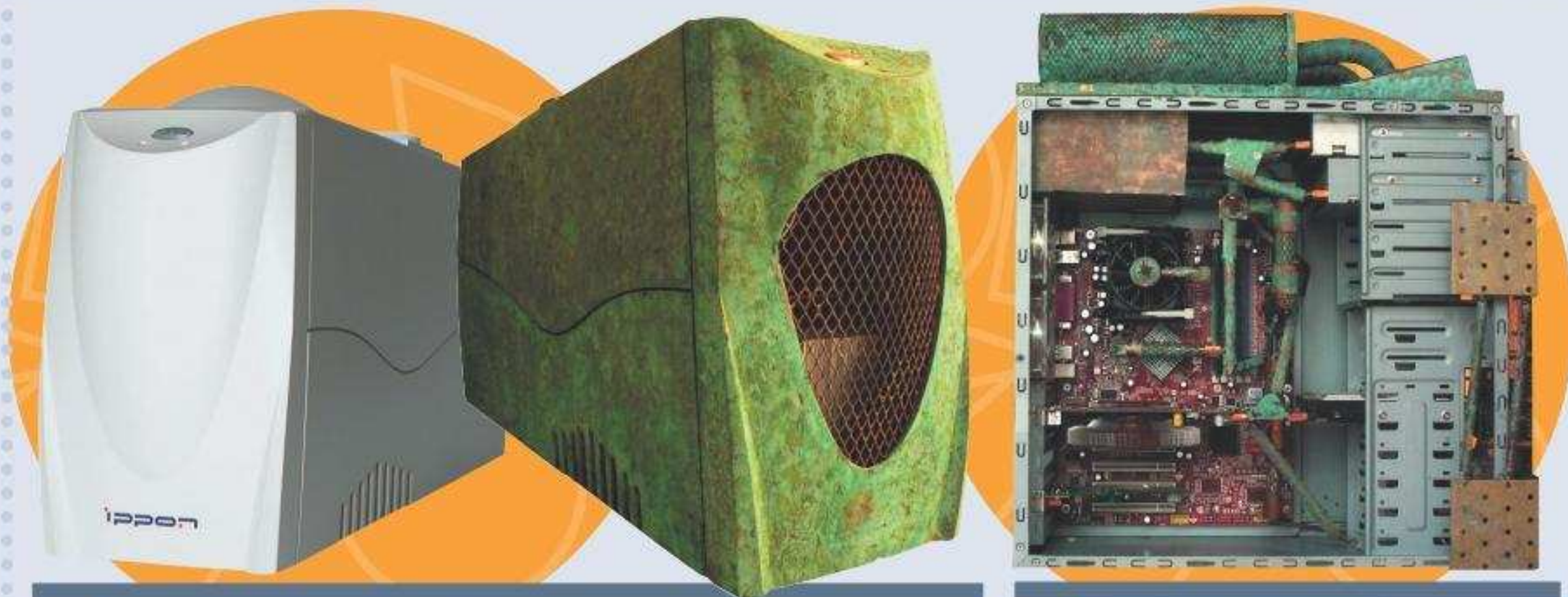
Первой попала под горячую руку мышь Genius GM-03009U. Мышь — это не корпус, места для полета мысли в этом случае не так много. Для начала я выпилил в ней окошко. Оно получилось странной и неопределенной формы из-за особенностей внутренней конструкции — мешали крепежные винты. Чтобы мышь больше перекликалась с корпусом, я закрыл получившееся отверстие сеткой, кото-

рую ранее использовал на передней панели кейса. Красный светодиод, который используется на всех оптических мышах, был перепаян на оранжевый, так как лучше вписывался в гамму проекта. После его замены я проверил «поведение» мыши на разных поверхностях, а то вдруг красный диод повсеместно используют по какой-то особой причине, так или иначе, но мышь работала исправно. Последний штрих — это покраска. Красил в три слоя, используя бронзовую краску, Pine green и Matt Farbe. После покраски мышь стала рельефной и шершавой — удивительно, но в руке теперь она лежит куда лучше прежнего.

Второе и третье, что попало мне под руку, были Oklick 710L и новенькая Logitech G5. В случае с первой я просто покрасил и перепаял светодиоды, а с G5 пришлось помучиться. Во-первых, мышь сделана на совесть и стандартная краска слезать не хотела очень долго, но дремелю и насадке она таки поддалась. Во-вторых, внутренняя конструкция такова, что ни окно, ни тем более вентилятор там было не разместить. Поэтому я решил хоть маркировку G5 сделать рельефной. Логотип вырезал макетным ножом из изолянта и наклеил на корпус мыши перед покраской. Эту мышь я красил в четыре слоя: черный железистый, бронза, Pine Green и охра. Охру я наносил сухой кистью на особо рельефные места. Пока краска была сырая, с помощью тряпочки я удалил ее с логотипа. Всего и делов.



Скромная мышь Genius GM-03009U превращается в...



Даже скучный ИБП может стать произведением искусства.

По этим трубам течет вовсе не вода, о нет.

ИБП как произведение искусства

Следующим стал источник бесперебойного питания **IPPON Back Comfo Pro 600**. Стандартный цвет — черный (на фотографии белый). ИБП всем хорош, только грелся он основательно, вентиляционные отверстия совсем маленькие и со своей задачей справлялись средне, поэтому первое, что я сделал, выпилил существенную часть лицевой панели. Почему именно лицевой? Потому что сделать отверстие сбоку не представлялось возможным из-за конструкции, а сверху находятся розетки...

Образовавшееся вентиляционное отверстие закрыл сеткой, впаяв ее в пластик с помощью паяльника. Сам ИБП красил в четыре слоя, используя краску зеленой гаммы, **Matt Farbe** и бронзу. Первым слоем стал **Pine Green**, затем **Matt Farbe**, затем светло-зеленый. Слой бронзы наносил сухой кистью.

Пока ИБП подсыхал, я заменил стандартные светодиоды на оранжевые и развернул их так, чтобы они подсвечивали его изнутри. Получилось неплохо, надо сказать!

Клавиатура со дна реки

Моей клавиатуре **Genius KB-21e Scroll** уже около года. Кофе и бутербродами я ее не угощал, но несмотря на это в нее набилось

много пыли за это время. Поэтому перед модом пришлось провести «банные процедуры». Я вытащил все клавиши и тщательно промыл их водой, просушил феном и поставил на их законные места, а пространство под ними и всю панель протер спиртом. После того как клавиатура вновь засияла прежней чистотой, принялся за дело.

Прежде всего я перепаял стандартные тускло-зеленые светодиоды на сверхяркие оранжевые и лишь затем взялся за кисть. Красил таким же методом, как и в случае с ИБП — в четыре слоя.

Черные клавиши довольно сильно выбивались из общего зеленовато-рыжеватого оттенка, чтобы приглушить их, я прошелся по ним практически сухой кистью с бронзой. После сборки всех частей воедино я заметил, что некоторые места (щели между пластиковыми деталями) были не покрашены. Разбирать клавиатуру очень не хотелось, поэтому просто застилизовал их под заржавевший сварной шов. Для имитации ржавчины использовал охру и коричневую краску. Вместо песка я добавил в краску медную стружку и порошок **Antique Gold**. Стружку можно добыть, воспользовавшись напильником и медной трубкой. После наложения краски **Cacao** и **Matt Farbe** в некоторых местах сделал соляные разводы. Теперь можно двигаться дальше.

Провода в порядок

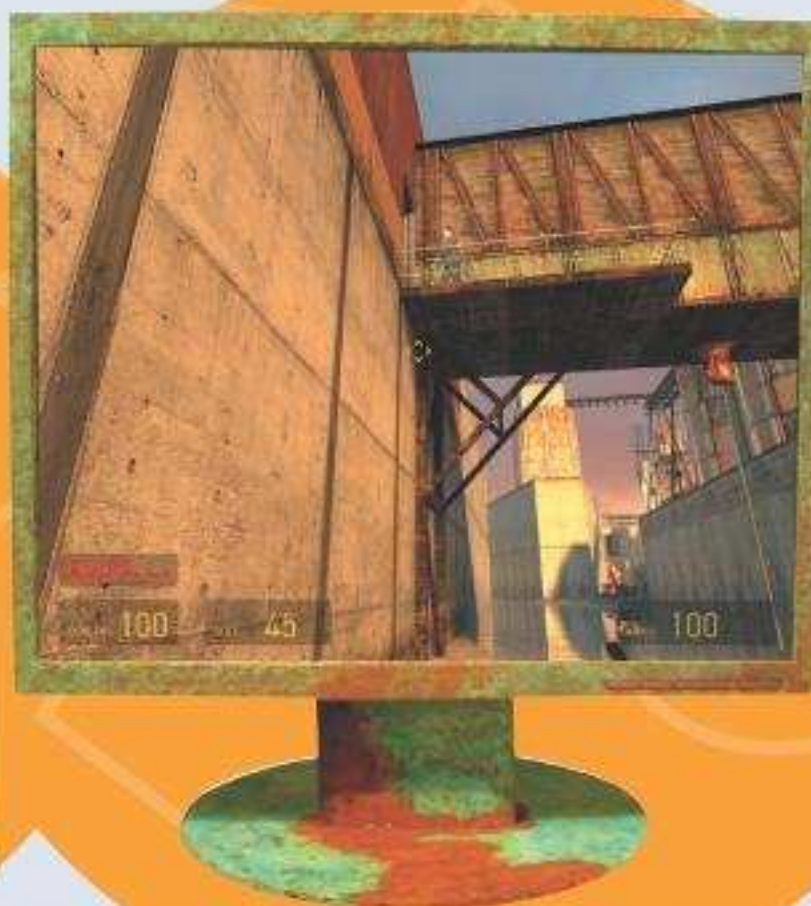
На сайте www.modding.ru в свое время проводился конкурс «Провода в порядок». Внимательно прочитав условия конкурса и статьи на эту тему, я решил принять участие в этом мероприятии. При этом провода должны были быть не просто красиво упакованы, но и вписываться в тему проекта. На идею проводки из медных трубок меня натолкнул один из уровней в игре **Half-Life 2**.

Я нашел в своих закромах большой лист меди толщиной приблизительно 0,5 мм. Именно из него я и решил делать свою трубоподобную оплетку. Прикинув, как оно должно выглядеть, я сделал необходимые измерения и разрезал лист меди на прямоугольники различных размеров, придав им всем цилиндрическую форму, после чего надел их на провода. Форму они не держали, поэтому пришлось сделать еще и уголки из меди, которые помогли создать именно подобие трубопровода.

Для полной схожести в некоторых местах я добавил небольшие красные вентили (в далеком прошлом они были шестеренками из напольных часов, я только спилил зубцы). Самые толстые трубы (шлейфы и кабель питания) я дополнительно оплел сеткой.



Клавиатура теперь выглядит так, будто ее достали из глубин моря!



Играя в Half-Life 2 за таким монитором, вы почувствуете дух игры еще лучше.

Окно в Half-Life 2

На этот раз пришло время монитора. В моем случае это был **LG 1750S**. Я решил покрасить рамку, обрамляющую матрицу, и подставку. Пластиковая рамка сидела очень плотно несмотря на то, что держалась она лишь на пластиковых защелках. Пришлось основательно помучиться, чтобы ее снять. Красил в следующей последовательности: черный, Pine Green, Matt Farbe и охра, смешанная с порошком Antique Gold. Охру наносил точечными движениями очень маленькой кистью.

Подставка была окрашена в следующей последовательности: черный, местами Pine Green, Matt Farbe, Pearl Turquoise, охра с порошком Antique Gold. Особо отмечу Pearl Turquoise — это необычная краска, она переливается на свету, а покрыв ее Matt Farbe, получил еще больший эффект. В итоге цвет был больше близок к морской волне, нежели к зеленому, поэтому пришлось разрядить «морскую волну» ржавчиной.

Глубинный звук

Не могу сказать, что я страстный меломан, поэтому у меня стоят довольно простенькие колонки **Dialog W-300**. В этой модели блок управления сделан в отдельном корпусе и во время работы он довольно сильно греется, так что вентиляционные отверстия едва справлялись со своей задачей. Когда разобрал блок управления, обнаружил там довольно внушительный и горячий алюминиевый радиатор. Для облегчения работы радиатора пришлось задуматься об активном охлаждении.

В одном из ящиков с инструментами и железом я обнаружил систему охлаждения от видеокарты **GeForce 6600 GT**. Ее вентилятор как раз и был взят за основу. В левой боковой панели блока управления я вырезал два окна: одно для вдува воздуха, другое для выдува. Оба отверстия закрыл сеткой, а впаял ее в пластик с помощью паяльника. Вентилятор не помещался

внутри блока, поэтому пришлось закрепить его с помощью термопистолета прямо на сетке, снаружи. Для питания провел от БП отдельный провод и посадил вентилятор на 5 вольт, чтобы он не перекрывал своим ревом музыку. С проблемой охлаждения разобрались, теперь можно приниматься за покраску.

В ней приняли участие Pine Green, Matt Farbe, охра и Сасао (последние две были смешаны с порошком Antique Gold). Переднюю и левую панель я покрасил охрой и Сасао, а в правой использовал еще и чуть-чуть Pine Green.

Корпус покрашен, теперь дело за ручками регулирования. Еще при поиске вентилятора нашел старый барашковый вентиль, который решил приспособить в качестве регулятора громкости. Его пришлось серьезно состарить. Прикрепив вентиль на

место регулятора громкости и остальные ручки, покрашенные Сасао, на свои места, я полностью собрал блок и проверил его работу — все заработало. Теперь осталось дело за колонками.

Они были сделаны из ДСП и покрыты пленкой, имитирующей дерево. Перед покраской я хотел отодрать ее, но производитель приклеил ее очень хорошо, даже слишком... В итоге пришлось грунтовать колонки, т.к. на гладкую поверхность пленки никакая краска не ляжет.

После того как грунт подсох, я раскрасил колонки с помощью Pine Green, Matt Farbe, Сасао и охры, но рисунок на каждой из них сделал разным. Левая колонка, на которой стоит блок управления, была зрительно связана с ним ржавыми подтеками, при покраске правой же я дал волю своей фантазии и получил немного другой эффект.



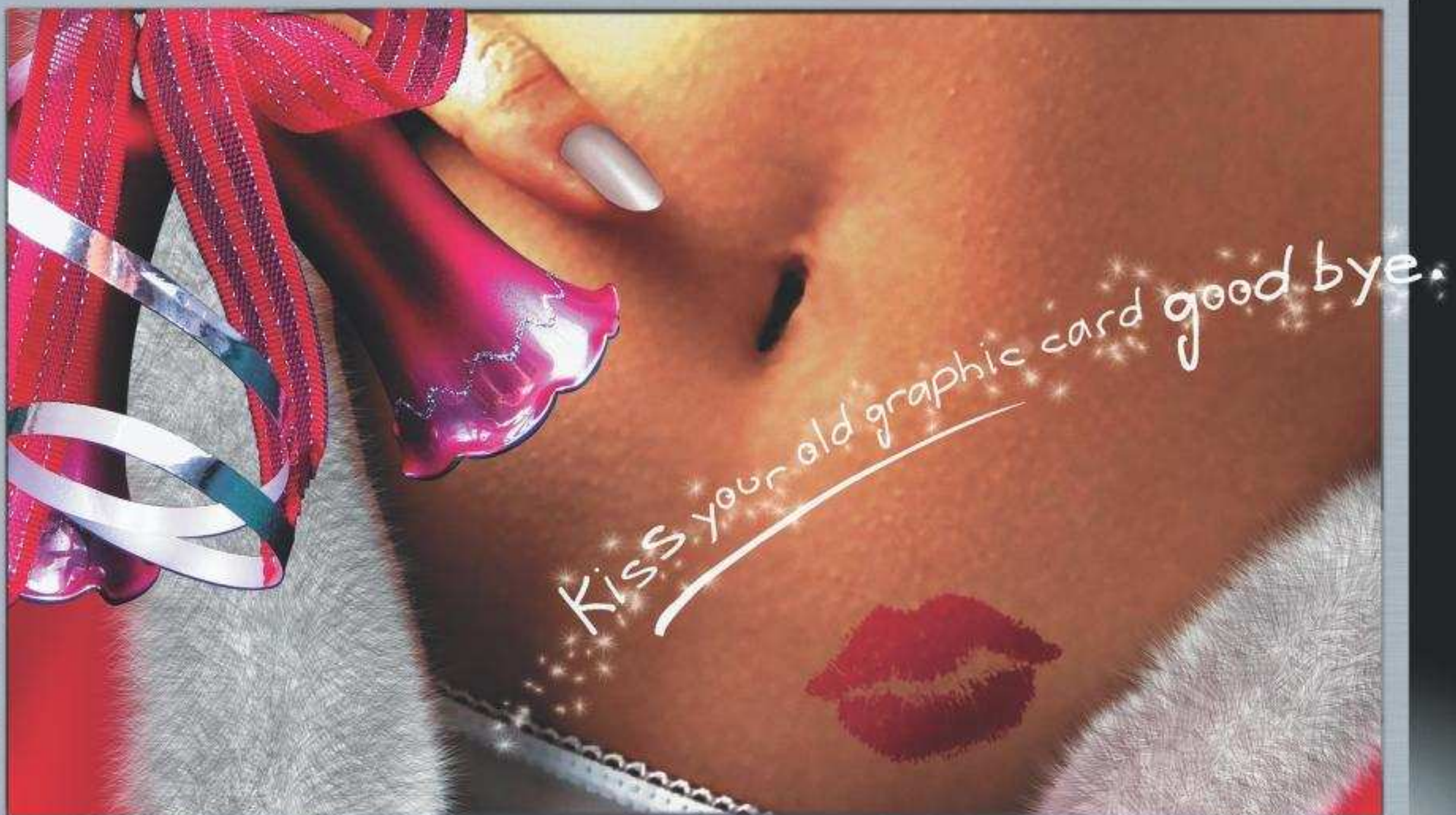
Только теперь, когда весь стол был укомплектован исключительно глубоководной старинной периферией, проект «Подарок глубины» можно было считать оконченным! На весь моддинг вместо планируемого месяца ушло около шести недель кропотливой работы (работал на выходных по семь часов в день), но результат оправдал все ожидания. Только вот теперь думаю, может, еще искусственно состарить и всю квартиру с мебелью?



Пусть вас не вводит в заблуждение дизайн, акустика звучит вполне пристойно.

Материнские платы: WinFast6150/6100

Отличные графические возможности по доступной цене!



6150K8MA-8EKRS

- AMD Athlon™ 64/64FX processors, Socket 939
- 2000 MT/s HyperTransport
- Dual channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x4 DIMMs, Max 4GB
- IEEE 1394a
- PCIe x16
- TV out
- 4 Serial ATAII / 300 w / RAID 0, 1, 0+1, 5
- 7.1 channel (Realtek)
- GbE LAN (Marvell)
- 8 USB 2.0 ports



NVIDIA
GEFORCE
6150

NVIDIA
NFORCE
430

HD Video



6100K8MA-RS

- AMD Athlon™ 64/64FX processors, Socket 939
- 2000 MT/s HyperTransport
- Dual channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x4 DIMMs, Max 4GB
- PCIe x16
- 2 Serial ATAII / 300 w / RAID 0, 1
- 5.1 channel (Realtek)
- 10/100M LAN (Realtek)
- 8 USB 2.0 ports



6100K8MB-RS

- AMD Athlon™ 64 / Sempron™ processors, Socket 754
- 1600 MT/s HyperTransport
- Single channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x2 DIMMs, Max 2GB
- PCIe x16
- 2 Serial ATAII / 300 w / RAID 0, 1
- 5.1 channel (Realtek)
- 10/100M LAN (Realtek)
- 8 USB 2.0 ports

Дилеры: Москва: Pronetgroup – (095) 789-3846; Ultra Computers – (095) 775-7566; Инкотрейд – (095) 785-8659; Кит – (095) 777-6655; Компьтадор – (095) 274-7300; НИКС – (095) 974-3333; Полярис – (095) 775-5557; Альметьевск: Компьютерный мир – (8553) 25-38-29; Волгоград: ЮКК МТ – (8442) 49-19-20; Краснодар: Игрек – (8612) 210-98-50; Красноярск: КАПИТАЛ-СЕРВИС – (3912) 63-60-30; Курск: КомпьюЛенд – (0712) 56-46-43; Курчатова: КомпьюЛенд – (07131) 2-31-22; Липецк: Регард – (0742) 22-13-09; Набережные Челны: КЦ «Next Computer» – (8552) 39-03-38; Нижнекамск: КЦ «Next Computer» – (8555) 43-79-82; Нижний Новгород: АйТиОн – (8312) 74-85-90; ВИСТ-НН 000 – (8312) 78-48-78; Ником-Медиа (8312) 34-11-34; ЮСТ – (8312) 30-16-74; Новосибирск: ЗЕТ ИСК – (3832) 125-142; Новый Уренгой: Все для офиса – (34949) 5-55-55; Омск: ТНТ 000 – (3812) 36-82-42; Электронный рай – (3812) 51-04-04; Рязань: Ultra – (0912) 205-205; Самара: Прагма – (8462) 16-32-87; Саратов: АТТО – (8452) 444-111; Томск: Стек – (3822) 554-544; Улан-Удэ: Снежный Барс – (3012) 43-00-006, 43-55-15; Хабаровск: Диалог Плюс – (4212) 50-37-06; Дальком – (4212) 42-86-72; Челябинск: Алиас – (3512) 37-87-17; Чита: Вавилон – (3022) 32-55-00.

ПРОЦЕССОРЫ, ИЗВЕСТНЫЕ НА ВСЕЛ МИР

От мальчика на побегушках до законодателя мод

Алексей Талан

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Сегодня у самого популярного и крупного производителя процессоров в мире — компании **Intel**, создавшей легендарную архитектуру **x86**, — наконец-то появился достойный конкурент. Компания в течение долгих лет уверенно шла впереди, снисходительно посматривая на **AMD**. Однако времена меняются, и конкуренция между компаниями разразилась нешуточная. **AMD** активно отвоевывает кусок от мирового процессорного пирога... но вернемся в историю.

Каждый из первых процессоров имел свою уникальную историю и отметился в сердцах многих. Все начиналось давным-давно, во второй половине XX века.

Гибрид телевизора и печатной машинки

1968 год ознаменовался основанием компании **Intel**. В то время к электронике и сложным системам на их основе относились несерьезно, особым спросом пользовались разве что калькуляторы и... схемы для торговых автоматов, предназначенные для распознавания монеток.

Вначале компания производила отнюдь не процессоры — с конвейеров сходили чипы оперативной памяти. Для этого специалистам **Intel** пришлось освоить два процесса производства: поликристаллического кремниевого логического элемента (**PMOS**) и биполярного барьерного диода **Шоттки**. Первые микросхемы памяти компании были 64-разрядные и 256-разрядные чипы.



Первый микропроцессор Intel создавала для японских калькуляторов.

Название первых полупроводниковых устройств было придумано тогдашней верхушкой компании: председателем совета директоров **Эндрю Гроувом** и руководителем отдела технических разработок **Лесом Вадашем**. В итоге 256-разрядные чипы получили маркировку **1101**, где вторая цифра означала память **RAM**, а две последних — порядковый номер. 64-битовая память обозначалась так же незамысловато — **3101**.

Следующим шагом для компании стало создание первого микропроцессора — **4004**, который был официально представлен в ноябре 1971 года. Архитектура чипа была 4-битная, на кристалле находилось всего 2300 транзисторов, и работал он на частоте 108 кГц. Японская компания **Busicom** заключила соглашение с **Intel**, по которому эксклюзивно использовала чипы в своих калькуляторах, однако позднее первая разорилась и отказалась от этих процессоров. Возможно, не поступи бы **Intel** заказ на **4004**, развитие пошло бы по другому пути и не узнал бы мир о **x86**.

Спустя год **Intel** накопила достаточно денег и приобрела **Microma Universal** — производителя наручных электронных часов. В часах использовались интегральные схемы с низким энергопотреблением, производимые по техническому процессу **CMOS**. Удерживаться в те непростые времена на плаву компании помогали регулярно поступающие заказы на чипы оперативной памяти **RAM**, **ROM** и **EPROM**.

Новый микропроцессор компании **Intel** поступил в продажу в 1972 году. Он обозначался как **8008**, использовал 8-битную архитектуру и выполнял операции со скоростью всего 0,06 млн/с. Новый чип повторил судьбу **4004** и производился на заказ. Как и прежде, процессор использовали в калькуляторах и терминалах, однако позднее был налажен массовый выпуск.

Один из известных деятелей компьютерной индустрии того времени, **Дон Ланкастер**, обрисовал прототип персонального компьютера с процессором **8008**, назвав новое устройство гибридом печатной машинки и телевизора, хотя, конечно, ни о каких фильмах на экранах мониторов в то время и речи не шло.

После **8008** увидела свет более совершенная модель — **8080**. Она работала значительно быстрее, чем предшественники, хоть и была построена на той же архитектуре. Процес-

сор поддерживал 8-битную шину данных, 16-разрядную адресную шину и позволял устанавливать до 64 кбайт памяти. Рабочая частота **8080** составляла 2 МГц, а количество транзисторов на кристалле возросло почти втрое. Популярность **8080** принес первый персональный компьютер «Альтаир» от компании **MITS**. Наименование ПК получил по имени звезды, к которой был запущен межпланетный корабль «Энтерпрайз» в телесериале «Космическая одиссея». Его стоимость без монитора и клавиатуры составляла \$439. На нем было установлено всего лишь 256 байт оперативной памяти, но была возможность ее увеличения до 4 кбайт. Для «Альтаира» была написана операционная система **CP/M (Control Program for Microcomputers)**, ставшая предшественницей **MS-DOS**.

После **8080**, в марте 1976 года, был представлен чип **8085**. Процессор получил две инструкции для контроля за прерываниями и поставлялся в более совершенном корпусе. Стоит также отметить, что **8085** требовал лишь один источник питания — +5 В, тогда как его предок **8080** нуждался аж в трех — +12 В, +5 В и -5 В. Большим успехом **8085** пользовался не в ПК, а в электронных весах компании **Toledo**! **8085** работал на частотах от 3 до 6 МГц.

Зарождение x86

Время шло, и на полупроводниковом рынке становилось тесно. **Intel** еще не обрела мировую известность, и ей наравне с остальными



Популярность IBM PC на базе Intel 8088 принесла большой успех компании.

приходилось бороться за выживание. В 1978 году специалисты Intel завершили разработку легендарного процессора **8086**, который заложил основы сегодняшнего процессорного мира. Архитектура чипа дошла до наших дней в качестве стандарта, а любые программы, написанные для x86-процессоров, запустятся на каждом современном компьютере, построенном даже на **Athlon 64** или **Pentium 4**.

8086 содержал 29 тысяч транзисторов и работал в 10 раз быстрее **8080**. Количество базовых команд увеличилось до 92, шина стала 16-разрядной, а объем поддерживаемой памяти возрос до 1 Мбайт — неплохой шаг вперед. Основным конкурентом на рынке тогда был **Z80** от **Zilog Corporation**. Судьба распорядилась таким образом, что родоначальник x86 так и не стал стандартом де-факто и редко использовался в ПК. Интересно отметить, что в то время Intel заключила соглашение с **Siemens**, которая получила возможность производить 8086.

Год спустя Intel выпустила **8088**, отличающийся от 8086 вдвое меньшей разрядностью шины. На тот момент были широко распространены 8-битные микросхемы памяти, для повышения продаж компании пришлось пойти на этот шаг.

В августе 1981-го компания **IBM** стала предлагать компьютеры **IBM PC** на базе 8088. В них было установлено 16 кбайт памяти, а работали они под управлением **DOS 1.0**. Кстати говоря, с запуском IBM PC начал зарождаться и альянс Intel и **Microsoft** — **Wintel**. ПК получили большое распространение, что позволило Intel отвоевать место в ежегодном рейтинге журнала **Fortune** — 500 лучших американских производителей.

Двушки, трешки и кое-что еще...

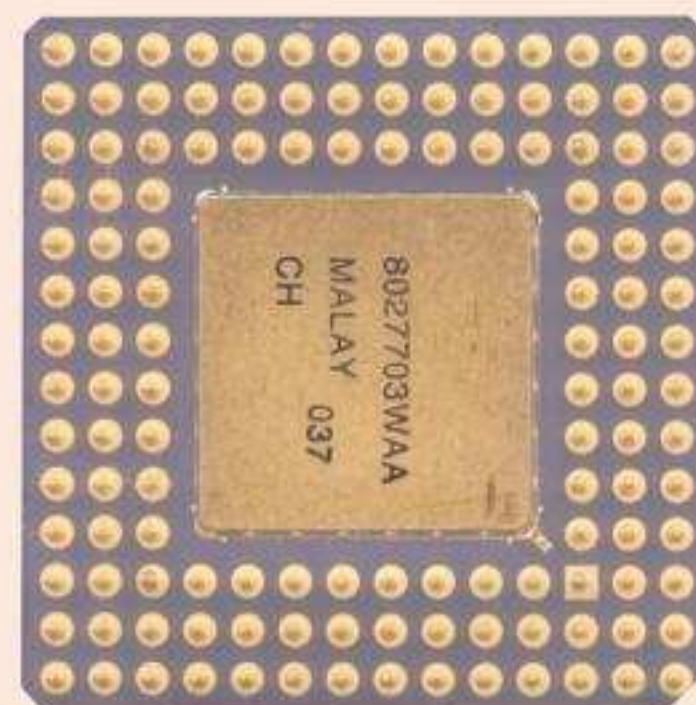
Второе поколение процессоров открыл чип **80186**, о существовании которого мало кто знает и помнит. Многие слышали о **80286** и **80386**, на которых играли в такие игрушки, как **Civilization**, **Wolfenstein 3D** и **Warcraft**, а вот 80186 остался в тени. Объяснение феномену есть — этот камень почти не использовался в компьютерах.

Разработан 80186 был в 1981 году, а официально представлен в 1982-м. Сразу же после этого был создан 8-битный аналог **80188**. Основой для обоих чипов послужила архитектура 8086, но в отличие от него процессоры обзавелись контроллером прямого доступа к памяти (**DMA**), трехканальным таймером, контроллером прерываний и генератором синхронизации. Стартовая рабочая частота составляла 6 МГц, позже были выпущены модели со скоростью 16 МГц! Главной причиной провала 80186 стала несовместимость с IBM PC. Но некоторые сведения о применении процессора в компьютерах все-таки есть. Так, **Toshiba** использовала его в **Toshiba Laptop**, а **Nokia** продавала соответствующие ПК. Благодаря некоторым особенностям чип использовали и в других устройствах, в числе которых были модемы компании **U.S. Robotics**.

Завершая рассказ о линейках 8086 и 80186, надо упомянуть, что для них были выпущены внешние математические сопроцессоры **8087** и **80187**, устанавливающиеся в специальные разъемы на материнских платах. Забегая вперед, скажем, что сопроцессоры отдельно продолжали выпускать вплоть до эпохи 486-х.



Intel 386 — первый 32-битный процессор, который поддерживал Windows 95.



Следующую веху открыл процессор 286, известный многим, — он был представлен в феврале 1982 года, поддерживал многозадачность, для реализации которой необходимо было создать ограничительную систему для работающих одновременно приложений. Компьютер в то время мог выполнять только одну задачу, а значит, данные другого приложения, работающего параллельно, должны быть надежно защищены для последующего использования. В результате каждая из загруженных программ получала свой участок памяти, с которым могла работать. При попытках приложения использовать чужой сегмент кода система выдавала сообщение об ошибке — реализация многозадачности была несовершенной.

Процессор 286 включал 16-битную шину данных, 24-битную адресную шину (до 16 Мбайт памяти) и имел 68 контактов. Стартовая частота составила 6 МГц, однако позднее стали выпускать модели со скоростью до 12 МГц. Процессор обходил предшественников не только за счет более высоких частот, но и за счет технологического совершенства — благодаря возможности выполнять большее число команд за такт.

Как раньше говорили, роль 80286 в истории трудно переоценить — на нем в 1984 году были созданы компьютеры **IBM PC AT**, популярность которых превысила все мыслимые и немыслимые ожидания. Судите сами: середина восьмидесятых ознаменовалась появлением крупных журналов, посвященных целиком и полностью только ПК, появилось множество компаний-разработчиков программного обеспечения — так вся индустрия получила серьезный толчок вперед. Однако обольщаться не стоит, в те времена персональный компьютер стоил как два неплохих автомобиля и позволить себе его мог далеко не каждый. Играли тогда не дома, а на работе, проводя туда друзей и знакомых в выходные по специально выписанным пропускам.

Первым 32-разрядным процессором семейства x86 стал 386, созданный в 1985-м, разрядность шины данных и адресной шины составила 32 бита. Время решения задач для 386, по сравнению с 286, уменьшилось в полтора-два раза за счет большего числа команд, выполняемых за такт. В отличие от 286, в 32-разрядном первенце была реализована уже стабильная поддержка многозадачности, являющейся основой операционных систем семейства **Windows**. Сам чип содержал 275 тысяч транзисторов (для сравнения — 4004 содержал в сто раз меньше), адресовал 4 Гбайт оперативной

памяти и работал на частотах от 16 до 33 МГц. Как часто это бывает, для нового поколения процессоров нужна была и новая материнская плата — с разъемом на 132 ножки.

Интересно отметить, что 386 не использовал множитель, как современные процессоры, а работал на частоте материнской платы. Но вернемся к многозадачности: приложения Windows работали не с физическими адресами, то есть ячейками памяти, а с логическими, не подозревая даже о том, что время от времени те же физические сегменты памяти могли использовать другие программы. Если программе не было необходимости занимать память ОЗУ, то ее данные сохранялись на жестком диске в виде виртуальной памяти, освобождая таким образом оперативную память для других. На этом принципе работают все приложения в современных многозадачных ОС.

Intel 386 хоть и поддерживал 32-битные системы, на момент поступления в продажу **Windows 95** еще не была создана. Как только она вышла, всплыла сенсация — процессоры содержали критическую ошибку **B1**, возникающую при работе именно с 32-битными системами! После апреля 1987-го компания начала выпуск исправленных версий 386, а чипы с ошибкой маркировала как процессоры только для 16-битных ОС.

Подобно тому, как в середине 70-х Intel представила облегченный вариант 8086, компания анонсировала **386 SX**. Выпуск нового процессора заводы компании начали в июне 1988. Оригинальный 386 стали маркировать как **386 DX**. В случае с SX-версией была уменьшена разрядность шин: до 16 бит — шина данных и до 24 бит — адресная шина. В результате этого 386 SX терял в производительности примерно 20% по сравнению с эталоном в 16-битных приложениях, в 32-битной Windows 95 он работал медленнее почти на две трети. Еще одним чипом на основе 386 стал **386 SL**, разработанный для ноутбуков. Процессор работал на частоте 25 МГц и потреблял меньше энергии.

В 1989 году **486** открыл новые горизонты в компьютерной индустрии, пользователи получили мощный и доступный инструмент для работы с множеством мультимедийных функций. Одним из главных отличий 486-го стал встроенный сопроцессор, который избавил от необходимости дополнительно устанавливать на плату второй чип. О нем и дальнейшей истории компании читайте в следующем номере. ■

(продолжение следует)



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов

MSI NX6800GS-TD256E



Технические характеристики ● **Графический процессор:** NVIDIA GeForce 6800 GS ● **Видеопамять:** 256 Мбайт, GDDR3 (время выборки — 2,0 нс) ● **Количество конвейеров:** 12 пиксельных и 5 вершинных ● **Разрядность памяти:** 256 бит ● **Разъемы:** DVI-I ● **Тактовая частота ядра:** 425 МГц ● **Рабочая частота памяти:** 500 (1000) МГц ● **Интерфейс:** PCI Express x16

NVIDIA выпустила графический процессор G70 и спокойно поживает на лаврах. Время от времени калифорнийская компания представляет общественности видеокарты среднего ценового диапазона, парируя выпады конкурента из славного города Торонто. Совсем недавно свет увидел графический процессор **GeForce 6800 GS**, который и лег в основу видеокарты **NX6800GS-TD256E** от **MSI**. Особенности? Да, есть. GS-ка представляет собой хорошо знакомый нам чип NV42, работающий на частоте 425 МГц. В данной видеокарте используется 2,0-нс память GDDR3, доступ к которой осуществляется по 256-битной шине, а потому пропускная способность «мозгов» новинки заметно выше, чем у **Radeon X1600 XT**, например (именно эти видеокарты являются главными конкурентами).

Что?	видеокарта
Почему?	даст внушительную фору конкурентам на базе соответствующих чипов ATI
Сколько?	\$250
Где?	www.microstar.ru

Genius LuxeMate Scroll



«Каждый месяц новая ширпотребная клавиатура...» — зевают пользователи дорогущих клавиатур. Аккуратнее, господа! Перед нами интересная модель от **Genius**. Плоская клавиатура **LuxeMate Scroll** стильно выглядит, занимает мало места, и у нее есть 12 дополнительных кнопок для работы с медиаплеерами, электронной почтой и интернетом. Клавиши тихие и мягкие. В левом верхнем углу корпуса клавиатуры — колесо прокрутки. Сложно сказать, насколько полезным скролл окажется на деле, ведь в большинстве случаев удобнее прокручивать текст при помощи колесика на мышке... Но, тем не менее, за эту особенность **LuxeMate Scroll** поставим плюсик.

Технические характеристики ● **Клавиши:** 104 основные + 12 дополнительных и колесо прокрутки ● **Интерфейс:** PS/2 ● **Размеры:** 240x450x40 мм (в коробке) ● **Вес:** 1,06 кг (в коробке)

Что?	клавиатура
Почему?	компактная и стильная
Сколько?	\$19
Где?	www.aldi.ru

Foxconn TP-230



Внешний вид, возможности расширения и продуваемость... Долго можно спорить о том, какое из этих качеств важнее для корпуса. В **Foxconn** вот считают, что на стильном дизайне далеко не уедешь, равно как и на богатых возможностях расширения и отличной продуваемости. По-настоящему классным можно считать только тот корпус, который сочетает в себе все эти качества в правильных пропорциях. Насколько хорош **TP-230**? Давайте посмотрим.

Корпус сделан добротно и со вкусом, он сможет украсить любой компьютерный стол. Все платы расширения, винчестеры и дисководы можно установить в корпус без помощи отвертки, а главное — нет острых металлических краев.

Обычно производители обходятся парой USB-портов и аудиовыходами на передней панели, а тут инженеры вынесли в лицевую часть корпуса четыре USB- и два FireWire-порта. Мощность штатного блока питания составляет 350 Вт, но можно заменить его 400-Вт моделью.

В комплект поставки также входит 120-мм вентилятор для установки на задней стенке корпуса, кстати, есть место и под вентилятор диаметром 80 мм на передней панели, а тепло от процессора отводится через специальный раструб (на боковой стенке предусмотрены вентиляционные отверстия).

Технические характеристики ● **Система охлаждения:** место под 80-мм вентилятор на передней панели и отверстие под 120-мм вентилятор на задней стенке ● **Возможности расширения:** четыре внешних 5-дюймовых отсека; шесть мест под 3-дюймовые устройства (пара внешних и четыре внутренних) ● **Блок питания:** 350 или 400 Вт ● **Слоты расширения:** 7 штук ● **Размеры:** 210x510x447 мм

Что?	компьютерный корпус
Почему?	хорошо продуман, да и просто неплохо выглядит
Сколько?	\$72
Где?	www.ultracomp.ru

Philips 190G6FB/00

ИГРАНИЯ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
ВЫБОР
РЕДАКЦИИ



Как приятно каждый день садиться за рабочий стол и осознавать, что перед твоим носом стоит не просто монитор, а настоящий экземпляр для компьютерных игр. В основу **Philips 190G6FB/00** положена матрица с высоким показателем контрастности и высокой скоростью реакции пикселя. А что еще нужно геймеру? Как не трудно догадаться, стихией этого быстрого монитора являются динамичные фильмы и клоны **Need For Speed**... Причем дело здесь не только в быстрой матрице. Заботясь о наших ушах, создатели монитора уделили серьезное внимание его акустическим способностям: пара встроенных динамиков мощностью по 5 Вт и 20-ваттный сабвуфер призваны убедить нас, что дополнительная аудиосистема в данном случае совсем не нужна. Помимо прочего, этот дисплей дружит с телевидением высокой четкости, а также оснащен цифровым и аналоговым видеовыходами.

Технические характеристики ● **Диагональ экрана:** 19 дюймов ● **Оптимальное разрешение:** 1280x1024 точек ● **Время отклика:** 8 мс ● **Интерфейсы:** D-Sub, DVI ● **Яркость:** 400 кд/м² ● **Контрастность:** 700:1 ● **Шаг пикселя:** 0,294 мм ● **Углы обзора:** 160/160 градусов (по вертикали/горизонтально) ● **Звук:** 2x5 Вт RMS (сателлиты) + 20-Вт сабвуфер ● **Энергопотребление:** 100 Вт во время работы, 2 Вт — в спящем режиме ● **Размеры:** 451x590x263 мм (с подставкой) ● **Вес:** 9,5 кг

Что?	19-дюймовый ЖК-монитор
Почему?	оригинальный монитор с продвинутой акустикой в комплекте
Сколько?	\$700
Где?	www.philips.ru

Thrustmaster Dual Trigger Rumble Force

ИГРАНИЯ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
ЛУЧШАЯ
ПОКУПКА



Какой же геймер не знает компанию **Thrustmaster**? Игровые манипуляторы этой компании есть в арсенале, наверное, каждого второго «гонщика» и любителя виртуальных полетов. Однако давно не было новостей от Thrustmaster, и вот наконец свет увидел очередной геймпад. Новинка призвана получить известность под именем **Dual Trigger Rumble Force**, а подключить ее можно как к компьютеру, так и к игровой приставке **Sony PlayStation 2**.

Разработчики постарались сделать геймпад максимально удобным: девайс не совсем обычной формы выполнен в корпусе с прорезиненными вставками, а под указательными пальцами находятся две кнопки. Этот вариант расположения управляющих кнопок хорошо зарекомендовал себя на приставках, так что любителям компьютерных игр он придется по душе. Полезная особенность **Dual Trigger Rumble Force** заключается в подсветке клавиш — играть в полной темноте будет удобно.

Геймпад может похвастаться неплохим механизмом обратной связи... Причем эффектом отдачи смогут насладиться не только пользователи **PlayStation 2** — при подключении через USB-порт **Dual Trigger Rumble Force** также будет вибрировать.

Что?	геймпад
Почему?	удобная форма и эффект обратной связи
Сколько?	\$30
Где?	www.onlinetrade.ru

Технические характеристики ● **Кнопки:** два аналоговых мини-джойстика, девять программируемых кнопок, 8-позиционный переключатель видов, два программируемых триггера (спусковые крючки) ● **Интерфейс:** USB ● **Особенности:** энергонезависимая память (все пользовательские настройки сохраняются, даже если игрок выключил компьютер)

Razer Copperhead

Наконец-то свет увидела очередная мышка от лучшего друга любителей игр, компании **Razer**. Модель **Copperhead** рискует стать смертельным оружием в руках геймера-профи, ведь она оборудована лазерным сенсором с разрешением 2000 точек на дюйм. На самом деле разрешение слишком велико для большинства ситуаций, но его можно уменьшить. Вообще, разработчики хорошо продумали возможность регулировки разрешения сенсора. Для этой цели на правой стороне корпуса мышки есть пара кнопок, которые позволяют без проблем переключать разрешение между 400, 800, 1600 и 2000 точек на дюйм. Так что в игре можно установить мышь на самую высокую скорость при передвижении, а во время прицеливания — замедлить ее.

Форма корпуса новинки — точь-в-точь как у популярной нынче **Diamondback**, за одним лишь исключением: **Copperhead** чуть бо-

лее искривлена. При этом работать с мышкой можно как левой, так и правой рукой.

В памяти мышки хранятся настройки для пяти различных приложений: игр, офисных программ, графических редакторов и так далее. Можно назначить чувствительность мыши и повесить на каждую из семи кнопок любое событие.

В общем и целом мышь очень быстра и чувствительна. Это факт.

Технические характеристики ● **Разрешение оптического сенсора:** 2000 точек на дюйм ● **Количество кнопок:** 7 ● **Внутренняя память:** 32 Кбайт ● **Размеры:** 64x128x39 мм

Что?	лазерная мышь
Почему?	идеально подходит для игр
Сколько?	\$81
Где?	pro.sunrise.ru



Logitech Z-4



не зря едят свой хлеб, но нас интересуют характеристики; можно ли считать новый набор из двух колонок и сабвуфера идеальным решением для домашнего компьютера?

Система оборудована достаточно удобным проводным пультом ДУ, при помощи которого можно регулировать громкость сателлитов и сабвуфера, а также включать систему. Удобная штука. К тому же на нем есть гнездо под наушники; подключаешь «ушки» — колонки и саб тут же замолкают.

Сателлиты между собой не соединены — от каждой из колонок провода идут только к сабу. К системе можно подключить CD-проигрыватель или какой-нибудь MP3-плеер.

Между прочим, чтобы не довести до безумия наши мониторы, производители предусмотрели в колонках систему магнитного экранирования.

Швейцарские часы во всем мире считаются эталоном качества, надежности и точности. То же самое можно сказать о компьютерных мышках, клавиатурах... и акустических системах Logitech. Примеры? Легко: MX1000, G7, G15 и Z-4. Последнее имя принадлежит новенькой аудиосистеме 2.1. Эстетский внешний вид этой акустики в очередной раз доказывает, что дизайнеры швейцарской компании

Технические характеристики ● Выходная мощность: 40 Вт RMS (сателлиты 2x8,5 Вт + 23-Вт сабвуфер) ● Отношение сигнал/шум: 92 дБ ● Диапазон воспроизводимых частот: 35—20 000 Гц ● Материал корпуса: дерево ● Магнитное экранирование: есть ● Пульт ДУ: проводной ● Размеры сателлитов: 95x229x76 мм ● Размеры сабвуфера: 229x238x229 мм

Что?	акустическая система 2.1
Почему?	здорово звучит
Сколько?	\$100
Где?	www.logitech.ru

Mustek PowerMust 600 Offline



Отключение электричества в нашей стране еще бывает. То пробки вылетят, то дерево на электрические провода упадет, то еще что-то... Между тем из-за внезапного отключения питания в мир иной может отправиться винчестер вместе со всеми играми, фильмами и программами. Источник бесперебойного питания нужен тем, кто жалеет свой компьютер и, не в последнюю очередь, жесткий диск. Проблема заключается в том, что место под ящик весом с ведро картошки найдется далеко не под каждым компьютерным столом. Размеры и масса ИБП Mustek PowerMust 600 Offline, честно говоря, прельщают и настораживают — неужели столь компактный бесперебойник может обеспечить достойное время автономной работы? Производители успокаивают: «Этот ИБП будет держать типовой компьютер с 15-дюймовым монитором четверть часа».

Новинка оснащена индикаторами и звуковой сигнализацией, которые оповещают о состоянии и режиме работы. На задней панели — два гнезда для нагрузки и разъем RJ-45 для модема или телефонной линии.

Технические характеристики ● Мощность: 300 Вт ● Время переключения на батарею: 2—6 мс ● Время работы от батареи: 13 минут (системный блок + 15-дюймовый монитор) ● Время перезарядки: 10 часов ● Размеры: 213x75x185 мм ● Вес: 2,5 кг

Что?	источник бесперебойного питания
Почему?	относительно легкий и компактный
Сколько?	\$43
Где?	www.mas.ru

Prestigio Data Safe



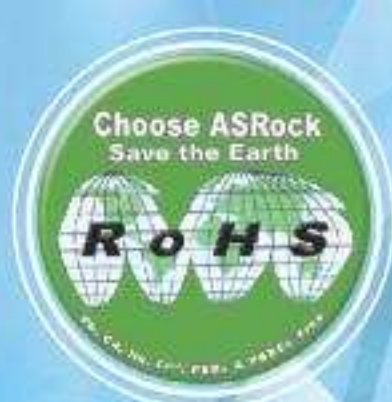
Каждый, кто работает с винчестерами и флэшками, знаком с мандражом по поводу утраты бесценной информации. Prestigio решила сыграть на этом и выпустила Data Safe. За громким именем стоит внешний жесткий диск, который дразнит не только емкостью, компактными размерами и умеренной ценой за мегабайт, но и высокой надежностью. По размерам и весу этот винчестер сопоставим с бумажником, «начиненным» горстью пятирублевых монет.

Как и обычная флэшка, Data Safe не знает блока питания. Установить драйвера придется только пользователям компьютеров с операционной системой Windows 98.

Технические характеристики ● Форм-фактор: 2,5 дюйма ● Емкость: 100 Гбайт ● Интерфейс: USB 2.0 ● Размеры: 82x132x15 мм ● Вес: 100 г

Что?	внешний жесткий диск
Почему?	легкий, компактный и надежный
Сколько?	\$250
Где?	www.polaris.ru

Разработана с двумя модулями
двухканальной памяти **DDRIIx4** и **DDRx2** !



775i915P-SATA2

Socket LGA 775 для процессоров Pentium® 6 / Celeron® D
на базе чипсета Intel 915P

- Поддерживает процессоры с шиной FSB-800/533 МГц, процессоров EM64T и технологию Hyper-Threading
- Поддерживает двухканальную память DDRII533 x 4 и двухканальную память DDR400 x 2
- Слот PCI Express x 16, слот PCI Express x 1
- Дополнительный слот ASRock A.G.I. Express для установки второй VGA-карты PCI Express x 16 или других интерфейсных карт PCI Express x4, x2, x1
- 4 порта Serial ATA 1,5 Гбит/с, 1 порт ATA 100 IDE
- 1 x разъем Serial ATAII 3,0 Гбит/с, контроллер Jmicron JMB 360 (интерфейс PCIE x 1), поддержка функции горячего подключения



Материнская плата. Мы мастера своего дела!

775Twins-HDTV

Socket LGA775 для двухъядерных процессоров Intel Pentium XE и Pentium D /Pentium 4 /Celeron D на базе чипсета ATI™ Radeon® Xpress 200 и ULI 1573

Играй по телевизору!

- В комплект бесплатно включается панель VGA_HDTV с разъемом VGA и 3 разъемами компонентного видеовыхода типа RCA, которая позволяет подключать ПК к любым телевизорам высокой четкости с компонентным видеовыходом
- Поддерживает процессоры с шиной FSB 1066/800/533 МГц, процессоры EM64T и технологию Hyper-Threading
- Поддерживает память DDRII667 и DDR400
- Встроенный VGA-контроллер с поддержкой DirectX 9.0, Pixel Shader 2.0, макс. объем разделяемой памяти 128 Мб
- Интегрированный контроллер 2D/3D-графики на базе ATI X300
- Слот PCI Express x 16
- Слот PCI Express x 1
- 4 порта Serial ATA 1,5 Гбит/с с поддержкой RAID 0, 1, 0+1, JBOD, 2 порта ATA133 IDE



K8NF4G-SATA2

Socket 754 для 64-разрядных процессоров AMD Athlon 64 и 32/64-разрядных процессоров Sempron на базе чипсета nVidia GeForce 6100

- Чипсет поддерживает частоту шины FSB до 1000 МГц (2,0 млрд передач/с), технологии Hyper-Transport и AMD Cool'n'Quiet
- Интегрированный графический VGA-контроллер NV44, поддержка DX9.0, Pixel Shader 3.0, макс. объем разделяемой памяти 128 М
- Слот PCI Express x 16 для контроллера VGA
- Слот PCI Express x 1
- Поддержка DDR 400/333/266, 2 слота DIMM
- 2 x SerialATA II 3,0Гбит/с, RAID-0, 1, JBOD, 2 порта IDE (ATA133)



K8Upgrade-NF3

Socket 754 для 64-разрядных процессоров AMD Athlon 64 и 32/64-разрядных процессоров Sempron на базе чипсета nForce3 250

- Поддержка технологий Hyper-Transport и AMD Cool 'n' Quiet
- Порт ASRock Future CPU: интерфейс модернизаций Socket939 для платы ASRock 939CPU
- Слот AGP8X (1.5V)
- Память DDR 400/333/266, 2 слота DIMM
- Hybrid Booster - технология безопасного разгона
- SerialATA 1,5Гбит/с, RAID 0, 1, JBOD



* Комплектация и внешний вид продукции может изменяться без уведомления. * Бренд и названия продукции являются торговыми марками соответствующих компаний. * Любые изменения, внесенные пользователем, не покрываются гарантией.



Москва
Тел. (095) 234-9939
Санкт-Петербург
Тел. (812) 718-6222
<http://www.elko.ru>



Москва
Тел. (095) 995-2575
Санкт-Петербург
Тел. (812) 324-2860
<http://www.ocs.ru>



Москва
Тел./факс (095) 974-3333
<http://www.nix.ru>



Москва
Тел. (095) 775-7566
Санкт-Петербург
Тел. (812) 336-3777
<http://www.ultracompu.ru>

ASRock
www.asrock.com

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

Archos AV500



«Компактный брат AV700» — так ребята из Archos окрестили портативный медиаплеер AV500. И это справедливо: проигрыватель с большим ЖК-экраном поддерживает все популярные аудио- и видеоформаты, при этом его размеры значительно меньше, чем у предшественника.

Устройство поддерживает платформу Microsoft PlaysForSure (поддержка защищенных WMA-файлов), работает как USB-хост и позволяет записывать видео прямо с DVD-плеера, телевизора, спутникового ресивера и другой техники.

Специально для тех, чей обычный день состоит из прыжка с парашютом, пары часов катания на сноуборде и спуска на горном велосипеде по изломанной каменистой тропе, Archos предлагает видеокамеру для AV500. Объектив можно легко закрепить практически где угодно, и на протяжении 12 часов вы можете вести запись; плеер при этом можно спокойно положить в карман куртки.

К сожалению, медиаплеер не поддерживает звуковые дорожки, закодированные в AC-3; несмотря на высокую цену, в комплект

Технические характеристики

Встроенный винчестер: 30 или 100 Гбайт
Экран: 4-дюймовый ЖК-дисплей с разрешением 480x272 точек
Запись видео: 640x480 (30 кадров в секунду) в формате AVI
Поддерживаемые форматы: MP3, WMA, WAV, JPEG, BMP, AVI, MPEG-4, DVD-Video
Время работы без подзарядки: до 15 часов (аудио), до 4 с половиной часов (видео)
Интерфейс: USB 2.0
Пульт ДУ: Есть
Размеры: 76x124x32 мм
Вес: 315 г

Что?	карманный медиаплеер
Почему?	великолепный экран и возможность записи видео
Сколько?	\$670 (30 Гбайт), \$990 (100 Гбайт)
Где?	www.portos.ru

поставки плеера не входят док-станция и пульт дистанционного управления.

Mustek PL510



Попутчика нужно выбирать с умом, в противном случае дорога может оказаться долгой и скучной... В пользу DVD-плеера Mustek PL510 говорят поддержка всевозможных форматов файлов и стандартов оптических носителей, хорошее качество картинки, два гнезда под наушники, а также достаточно продолжительное время работы без подзарядки (батареи хватит на двухчасовой фильм). Большой плюс — ог-

ромный ЖК-экран. Встроенные стереоколонки звучат прилично и прозрачно, в комплект поставки входят пульт дистанционного управления и адаптер для подключения плеера к прикуривателю автомобиля.

Что?	портативный DVD-плеер
Почему?	большой экран
Сколько?	\$420
Где?	www.perfocard.net

Технические характеристики

Дисплей: широкоформатный ЖК-экран размером 10 дюймов по диагонали
Формат экрана: 16:9
Воспроизводимые форматы: MPEG-4 (DivX 3.11/4.x/5.x, XviD), DVD-Video, MP3, DVD-Audio, JPEG и Kodak Picture CD
Поддерживаемые типы дисков: CD, CD-R/RW, DVD, DVD±R/RW
Источник питания: перезаряжаемая никель-металлогидридная батарея
Время работы без подзарядки: до 2,5 часа (видео)
Размеры: 181x269x31 мм
Вес: 1,09 г (вместе с аккумулятором)

Sony Cyber-Shot DSC-T5



Можно ли сделать красивый и качественный снимок цифровой мыльницей? Наверное, да. Вот, например, детище Sony на профессионализм не претендует, но его начинка позволяет делать неплохие фотографии. В аппарате по имени Cyber-Shot DSC-T5 используется «складная» оптика с трехкратным оптическим зумом и мощный чип, который умеет записывать видео со скоростью 30 ка-

дров в секунду с разрешением 640x480, а процессор стабилизации позволит избавиться от смазанных снимков раз и навсегда. Для покорителей глубин опционально доступен комплект Sports Pack.

В жертву компактности разработчики принесли оптический видоискатель, и это, честно говоря, вызывает досаду.

Технические характеристики

Матрица: 1/2,5-дюймовая ПЗС; 5 млн эффективных пикселей
Объектив: фокусное расстояние 38—114 мм (в 35-мм эквиваленте)
Светосила: F3.5/F4.4
Дисплей: ЖК-экран с диагональю 2,5 дюйма (разрешение 230 000 пикселей)
Увеличение: 3x оптическое и 4x цифровое
Диапазон выдержек: 1—1/1000 с
Максимальное разрешение фото: 2592x1944 точек
Запись видеоклипов: 640x480 (30 кадров в секунду)
Форматы файлов: JPEG, AVI, WAV
Флэш-карты: Memory Stick Duo/Memory Stick Pro Duo
Встроенная память: 32 Мбайт
Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор NP-FT1
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 60x94x20 мм
Вес: 139 г (без аккумулятора)

Что?	цифровой фотоаппарат
Почему?	стильная, компактная и удобная
Сколько?	\$333
Где?	www.sonystyle.ru

Toshiba Gigabeat F60

Марка **Apple** нынче является синонимом высшего шика. Плееры **iPod** сочетают простоту использования и стильный вид с последними цифровыми технологиями внутри, а потому многие равняются именно на эти проигрыватели — каждый второй MP3-плеер на основе жесткого диска прочат в «убийцы» iPod. Тем не менее достойных конкурентов у «белого и квадратного» не так и много, но они есть. В числе главных соперников — **Sony Walkman** и **Toshiba Gigabeat**.

Мы часто пишем о решениях семейства Walkman, а сейчас перед нами старшая модель линейки плееров Gigabeat — **F60**. Строгий и элегантный аппарат с богатыми функциями предлагает хорошее соотношение цены и объема встроенного винчестера.

Технические характеристики

Встроенный винчестер: 60 Гбайт
Дисплей: цветной 2,2-дюймовый ЖК-экран с разрешением 320x240 пикселей
Поддерживаемые форматы файлов: MP3, WMA, WAV, JPEG
Источник питания: встроенный ионно-литиевый аккумулятор
Отношение сигнал/шум: 95 дБ
Время работы без подзарядки: до 16 часов
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 63x106x19 мм
Вес: 170 г

Что?	MP3-плеер на основе жесткого диска
Почему?	предлагает небывалое соотношение цены и объема
Сколько?	\$300
Где?	www.tersi.ru

В нем используется 2,5-дюймовый винчестер емкостью 60 Гбайт, при этом его толщина составляет всего 19 мм! Кино плеер не крутит, но фотографии и ролики Motion JPEG на большом цветном экране посмотреть можно без проблем.

Запишем в актив F60 простое управление и интуитивно понятный интерфейс, 16-часовую работу без подзарядки, приятный дизайн и поддержку Napster To Go (музыку можно заказывать через интернет-магазин). Ну iPod, погоди!



iriver U10

Технические характеристики

Дисплей: цветной ЖК-экран размером 2,2 дюйма (320x240)
Объем памяти: 512 Мбайт или 1 Гбайт
Поддерживаемые форматы файлов: MP3, WMA, OGG Vorbis, ASF, MPEG-4, JPEG, TXT
Диапазон воспроизводимых частот: 20—20000 Гц
Отношение сигнал/шум: 90 дБ
Источник питания: встроенный литий-полимерный аккумулятор
Время работы без подзарядки: до 28 часов
Мощность выхода на наушники: 15 мВт
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 47x69x17 мм
Вес: 69 г

Что?	Flash/MP3-плеер
Почему?	отличный дизайн и сенсорный экран
Сколько?	\$290 (512 Мбайт) или \$380 (1 Гбайт)
Где?	www.ultracomp.ru

Умеет же **iriver** оригинальные вещи делать. MP3-плеер **U10** — это нечто! На корпусе проигрывателя всего четыре кнопки, две из них для понижения-повышения громкости, еще одна для включения плеера, а с помощью последней можно менять режим экрана с портретного на альбомный. Для навигации по меню и изменения настроек используется сенсорный экран: чтобы наладить контакт с плеером, достаточно нажать на край дисплея. Пользовательское меню простое и понятное, а качество ЖК-экрана поражает — на нем реально посмотреть и фотографии, и видео, правда, их придется перекодировать, благо есть специальная программа, которая это сделает автоматически. Другая особенность плеера заключается в поддержке технологии **Macromedia Flash**, а это значит, что на нем можно просматривать различные ролики, приколы и закидывать игры, правда, не каждая подойдет...



Palm TX

В стане **Palm** свято верят в то, что карманный компьютер **TX** восстановит пошатнувшийся авторитет компании. Этот недорогой КПК, так же как и **LifeDrive**, оснащен сразу двумя модулями беспроводной связи: Bluetooth и Wi-Fi. Пользователь сможет работать с почтой и бороздить просторы интернета, подключившись к беспроводной точке доступа. Полезная особенность, спору нет.

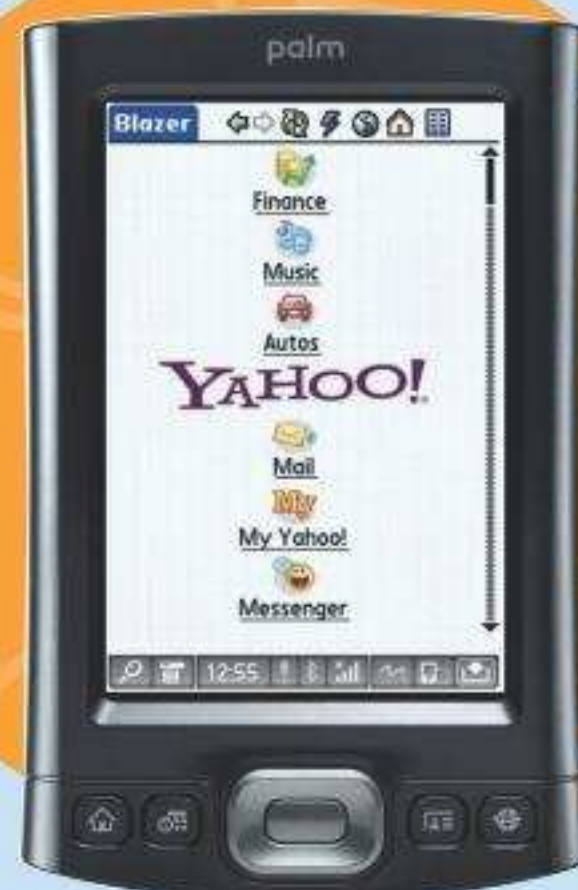
Производитель позиционирует TX как устройство для бизнесменов, но мультимедийные возможности наладонника впечатляют не меньше «офисных». Хороший экран и поддержка большинства популярных форматов — DivX, XviD, MPEG-1, MPEG-2 и других — делают его неплохой альтернативой портативному видеоплееру. Любые данные можно сохранить на карточку Secure Digital, после чего установить ее в соответствующий слот TX; после этого с информацией на флэшке можно работать так же, как и с сохраненной в памяти КПК.

Да, и еще один важный момент: от встроенного аккумулятора наладонник проработает дня четыре при средней интенсивности использования. А это почти рекорд!

Технические характеристики

Процессор: Intel Bulverde 312 МГц
Экран: цветной ЖК-дисплей с разрешением 320x480 точек
Встроенная память: 128 Мбайт (пользователю доступно 100 Мбайт)
Карты памяти: SD, SDIO, MMC
Источник питания: съемный ионно-литиевый аккумулятор
Операционная система: Palm OS Garnet 5.4.9
Интерфейсы: Wi-Fi, Bluetooth, инфракрасный порт (IrDA)
Размеры: 78x121x16 мм
Вес: 149 г

Что?	карманный компьютер
Почему?	красив, достаточно умен и поддерживает Wi-Fi да Bluetooth
Сколько?	\$325
Где?	www.diginat.ru



НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ SCYTHE

Иван Нечесов



В Японии, восточной стране непуганых возможностей, может появиться все что угодно. Говорящие роботы-собачки, самодостаточные пылесосы, холодильники со встроенными телевизорами и даже безвентиляторные системы охлаждения для самых жарких процессоров. Если первыми тремя «необычностями» нынче мало кого удивишь, то последняя приведет в восторг любого оверклокера. Неужели есть кулеры, способные бороться с пыльным нравом **Pentium 4** на ядре Prescott при исключительно низком уровне шума? Да, есть, а выпускает их компания **Scythe**... Совсем недавно новое семейство систем охлаждения из Японии поступило на прилавки отечественных магазинов. Правда, не все они безвентиляторные. Давайте знакомиться.

А КТО ТАКОЙ SHOGUN?



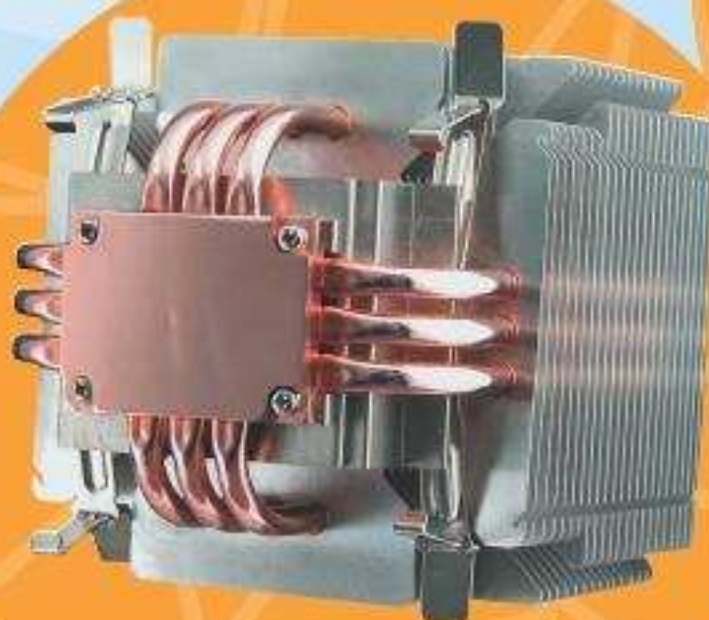
Shogun Heatlane представляет собой массивный радиатор, и он как раз не относится к ряду решений, лишенных вентилятора, — в комплекте тихая 120-миллиметровая запасная часть для Карлсона. **Scythe** клятвенно заверяет, что этот вентилятор не будет самым

громким в системном блоке и проработает не один год благодаря поддержке технологии **Hypro Bearing**.

В **Shogun** используется сплюснутая металлическая трубка (с виду — обычная лента из алюминия), в которой постоянно циркулирует рабочая жидкость. В районе процессора эта жидкость нагревается и испаряется, а в холодных участках «ленты» конденсируется, отдавая тепло. Принцип тот же, что и в тепловых трубках, только вот удельная теплопроводность «тепловой ленты» значительно выше.

В коробочке с кулером лежит все необходимое для крепления на процессорные разъемы **Socket 478/775** и **Socket 754/939/940**. Установка **Shogun** проста и удобна, при этом кулер, несмотря на довольно массивные размеры, не создает никаких помех.

НИ-И-ИНДЗЯ!



Те, кому удалось оценить эффективность **Ninja**, утверждают, что этот кулер можно использовать для отвода тепла от самых горячих процессоров, в числе которых и новенькие двухъядерные модели. В то же время на официальном сайте компании красным по белому написано буквально следующее: «Не стоит использовать **Ninja** для охлаждения чипов с очень высокой тактовой частотой; за последствия не отвечаем». Стоит ли рисковать? Решать нам.

Новоявленный ниндзя состоит из идеально ровного медного основания, шести теплопроводных медных трубок с парой десятков нанизанных на них алюминиевых пластин. Весит все это дело чуть больше полкило и крепится практически на любой процессорный разъем.

Вентилятор в комплект поставки не входит, но при желании к радиатору **Ninja** без проблем можно прикрутить 120-миллиметровый вентилятор... или даже два! Дело в том, что конструкция радиатора позволяет цеплять вентилятор на любую из четырех сторон (в результате воздушный поток можно направить в самую приятную для отвода тепла сторону). То есть можно поставить один вентилятор на вдув, а другой на выдув.

МЕЧ ИЛИ КУЛЕР?



Я всегда думал, что катана — это изогнутый самурайский меч длиной чуть меньше метра, а теперь, после знакомства с **Katana**, это слово у меня ассоциируется с самым универсальным решением семейства кулеров **Scythe**. Модель поддерживает все популярные процессоры, начиная с **Athlon 64 FX** и заканчивая старыми добрыми **Celeron** и **Pentium 3** на ядре Tualatin под **Socket 370** (исключение составляет, пожалуй, только **Socket A**).

Основание этого кулера состоит из двух пластин — медной и алюминиевой; четыре тепловые трубки из меди проходят сквозь «башенку» алюминиевых пластин. Вся эта красота обдувается 92-миллиметровым вентилятором.

Тепловые трубки и радиатор отклоняются от основания на 70 градусов, так что кулер на процессорном разьеме можно направить в любую из четырех сторон для охлаждения элементов материнской платы, соседствующих с процессорным разъемом — практично и удобно.

Технические характеристики	Shogun Heatlane	Ninja Heatpipe	Katana
Процессорные разъемы	Socket 478, Socket 775, Socket 754, Socket 939, Socket 940		Socket 370/478/775, Socket 462/754/939/940
Кулер	120-мм; 700—1600 оборотов в минуту	-	92-мм; 2000 оборотов в минуту (±10%)
Уровень шума	20 дБа	0 дБа	25 дБа
Размеры	123x98x147 мм	110x150x110 мм	98x96x130 мм
Вес	790 г	665 г	300 г



ГЛАВНОЕ - ЭТО ИДЕЯ!!!

Тебе нужен цифровой видеомаягнитофон, фотоальбом, DVD-проигрыватель, телек, радио, игровая приставка, mp3 и CD-плеер? Kraftway iDEA MC с Microsoft Windows XP Media Center Edition 2005 легко заменит тебе все это.

И не забудь, что это еще и МОЩНЫЙ КОМПЬЮТЕР!



www.iDEAmc.ru

СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ЭЛЕКТРОНИКИ!

kraftway
ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ЛЮДЕЙ

Kraftway является зарегистрированным товарным знаком «Крафтвей корпорации ПЛС».
Microsoft, Windows, логотип Windows XP Media Center Edition являются зарегистрированными товарными знаками корпорации Microsoft или ее отделений в США и других странах.

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция «Экстрим-геймер XPower»
от компании ULTRA Electronics

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Чем только ни пытаются удивить производители компьютеров пользователей — одни выбирают экзотические корпуса, другие под завязку набивают системы современными железками, а есть и такие компании, которые хотят совместить все и сразу. Как, например, **ULTRA Electronics**, представившая недавно систему «Экстрим-геймер Xpower».

Экстерьер

Предстал перед нами истинный инопланетянин — корпус **Allien TC-Y403OC** от компании **Treetop**. Дизайн на любителя, но фанатам агента Малдера и всего необычного придется по нраву. Спереди на нас «смотрят» узкие и продолговатые глаза алиенов. На боковой панели установлено прозрачное окно с тем же профилем и «глазками», которые играют роль вентиляционных отверстий.

На этом дизайнерские изыски не закончились — в верхней части корпуса находится панель с USB- и аудиоразъемами с одной стороны и вентилятором с другой! Еще два USB-порта расположены на лицевой панели за дверцей (которая, увы, закрывается не столь плотно, как хотелось бы). Компьютер оснащен сразу четырьмя вентиляторами, один, как мы уже упоминали, находится сверху, другой — на задней панели, и еще один — на передней. Последний вентилятор охлаждает два винчестера.



Технические характеристики	
Корпус	Treetop Allien TC-Y403OC (FullTower, USB, аудио, дверца, окно, 400 Вт, ATX)
Процессор	AMD Athlon 64 3800+ (Socket 939, 2,4 ГГц, 512 Кбайт)
Кулер	Стандартный
Материнская плата	DFI LanParty nF4 SLI-DR (NVIDIA nForce4 SLI, Socket 939, ATX)
Память	2x1 Гбайт Samsung DDR SDRAM 400 МГц
Видеокарта	GIGABYTE GV-NX78X256V-B 256 Мбайт (PCIe x16, NVIDIA GeForce 7800 GTX)
Дисковод	3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт
Оптический привод	NEC ND-4550A (IDE)
Жесткий диск	2x Western Digital 1600JS 160 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)
Звук	Realtek ALC850 (выносная панель)
Цена (\$)	1655

Интерьер

Ну вот, мы уже раскрыли один секрет — в системе установлено сразу два HDD, объединенных в RAID 0 (это позволило существенно увеличить производительность дисковой системы). «Сердцем» компьютера стал мощный процессор **AMD Athlon 64 3800+**, установленный на материнской плате **DFI LanParty nF4 SLI-DR**. Она стопроцентно ориентирована на геймеров, что видно не только по яркому, можно даже сказать, кислотному дизайну, но и по тому, насколько широки возможности для разгона. Собственно, серия плат LanParty всегда этим славилась. Особо стоит отметить наличие большого количества USB-портов на задней панели: если обычно их четыре, то здесь — целых шесть (подключайте все что душе угодно). Устаревших COM- и LPT-портов нет и в помине. Встроенный аудиокodeк выполнен в виде небольшой платы расширения, которая установлена в специальный слот. Это позволяет снизить количество электромагнитных помех.

Дальше — больше: 2 гигабайта оперативной памяти и видеокарта на базе **GeForce 7800 GTX**. Довершает картину оптический привод **NEC ND-4550A**, который умеет писать не только привычные CD- и DVD-болванки, но и DVD-RAM — не сказать что супернеобходимая опция, но может пригодиться.

Тестирование и заключение

Для измерения производительности мы взяли проверенный временем **PC Mark04** и **3D Mark05**, а также игры **Far Cry**, **DOOM 3** и **F.E.A.R.** Учитывая, что перед нами мощная система, загрузить ее решили по максимуму — игры запускали в разрешениях от 1024x768 до 1600x1200 при максимальных настройках. **Far Cry** также тестировали с HDR-эффектами, в **F.E.A.R.**, кроме всего прочего, включали мягкие тени.

Игровые тесты

DOOM 3 1.3 (демка demo1)

Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Ultra	91,6	90,9	84,8
Ultra + FSAA x4, AF x16	85,7	68,1	52,5

Far Cry 1.33 (демка Regulator)

Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Ultra	92,5	85,5	81,3
Ultra + FSAA x4, AF x16	84,5	69,6	53,9
Ultra + HDR x7, AF x16	75,7	53,6	39,4

F.E.A.R.

Разрешение	1024x768	1280x960	1600x1200
Ultra	96	74	54
Ultra + FSAA x4, AF x16	55	39	27
Ultra + Soft Shadows, AF x16	62	44	30

Синтетические тесты

PC Mark04 1.30

Overall		4787
CPU	Memory	HDD
4539	5451	6370
3D Mark05 1.20		7607

Отрадно отметить, что в разрешении 1280x1024 можно играть в любые современные игры, даже с полноэкранным сглаживанием и анизотропной фильтрацией — все шло гладко, без рывков. Это же подтверждают и результаты тестирования. Что касается **F.E.A.R.**, то здесь можно беззаботно отстреливать врагов при 1280x960 и включенными мягкими тенями, а вот полноэкранное сглаживание серьезно тормозит систему.

«Экстрим-геймер XPower» — это компьютер топ-уровня, конфигурация мощная и сбалансированная, которой хватит с лихвой года на полтора — неплохой показатель для современных систем. Однако и стоит такая система немало...

Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компанию **ULTRA Electronics** (www.ultracomp.ru).

Открой для себя новую реальность



Благодаря компьютеру Flextron VIP
на базе процессора Intel® Pentium® 4
с технологией HT Вы сможете
наслаждаться реалистичными
компьютерными играми.



Компания Ф-Центр рекомендует Microsoft® Windows® XP. На компьютеры Flextron устанавливаются подлинные продукты семейства Microsoft® Windows®. Гарантией качества и сервисной поддержки приобретаемых Вами продуктов Microsoft® является наличие сертификата подлинности (Certificate of Authenticity).

САЛОНЫ-МАГАЗИНЫ:

ст.м."Бабушкинская", ул.Сухонская, 7А (095)105-6447
ст.м."Улица 1905 года", ул.Мантулинская, 2 ... (095)105-6445
ст.м."Владыкино", Алтуфьевское ш., 16 (095)105-6442

СЕРВИС-ЦЕНТР:

ст.м."Бабушкинская", ул.Молодцова, 1 (095)105-6447
ФОТО ИНТЕРНЕТ КАФЕ:
ст.м."Владыкино", Алтуфьевское ш., 16 (095)105-6441



3000 наименований товаров • Самый выгодный кредит за 15 мин. • Время работы: 10-20, без выходных • Бесплатная доставка* • Удобная автостоянка • Резервирование товара через интернет • Пункт обмена валюты • Оплата кредитными картами • Подарки покупателям • Соответствие стандартам • Техническая поддержка • Магазин аксессуаров • Магазин компьютерной литературы • Обучающий курс для работы на ПК в комплекте

* полную информацию о товарах и услугах в конкретных магазинах компании «Ф-Центр» уточняйте на сайте

www.w.fcenter.ru

Intel, корпоративный Intel, Intel Inside, корпоративный Intel Inside, Intel Centrino, корпоративный Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.



интернет-магазин



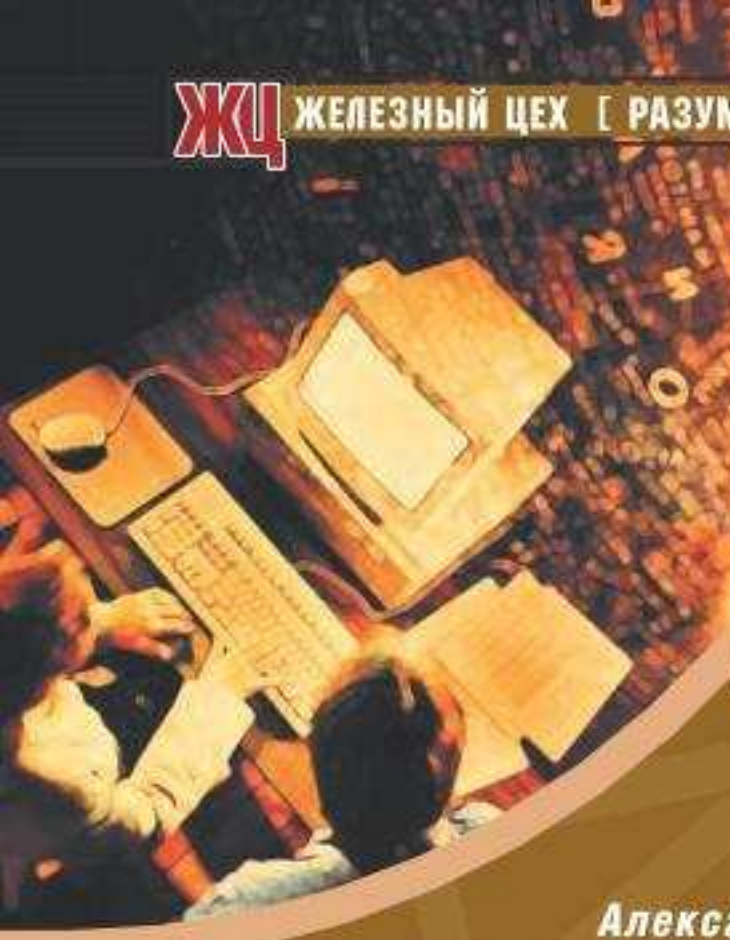
www.fcenter.ru



метро "Владыкино"
Алтуфьевское шоссе, дом 16
над магазином
"Волшебный мир компьютеров"
тел. 105-6441
www.photonet-studio.ru



Новое Фото-Интернет кафе уже открыто! На базе компьютеров FLEXTRON.
Фото 10x15=5 руб., чашка кофе=35 руб., Интернет=50 руб.



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Александр Краснов

В этом выпуске вы не увидите диких скачков частот процессоров, объемов памяти и размеров мониторов, но все же нам есть чем вас удивить. Во многих случаях мы перешли на тихие кулеры и новые мониторы, а компьютеры категории «Смерть тормозам» получили пишущий привод с поддержкой DVD-RAM и прибавку в 40 Гбайт. Самую старшую модель коснулись даже чуть более радикальные изменения...

Мы подготовили наши конфигурации по ценам из прайс-листов www.ultracomput.ru, www.oidi.ru и pro.sunrise.ru.

Дешево и сердито (категория «Меньше \$500»). Компьютеры этой категории представляют системы начального уровня. Эти рабочие лошади справятся с большинством современных игр, но многого от них не ждите.

В этом сегменте из изменений можно выделить все более

заметное исчезновение с рынка 17-дюймовых ЭЛТ-мониторов, и, как следствие, небольшой рост цен на них. На этот раз мы остановились на **Samsung SyncMaster 796 MB**. За графику отвечает **Radeon 9550** с 128 Мбайт. Процессоры все те же — **Sempron 2500+** и **Celeron D 315**, а вот в стане материнских плат пополнение — **ASRock K8Upgrade-NF3** (nForce3 250) и **ASRock P4i65PE** (Intel 865PE). Винчестер чуть дешевле, чем прежде, 80-гигабайтник от **Western Digital** (IDE). Рекомендуем сменить видеокарту на **MSI NX6600-VTD128**, которая заметно увеличит производительность в играх.

Смерть тормозам (категория «Меньше \$1000»). Игровые системы этой категории представляют собой довольно мощные компьютеры, на которых можно спокойно играть во все современные игрушки и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 FX-57 (Socket 939, 2,8 ГГц, FSB 2000 МГц, 1024 кбайт, BOX)	1119,30
Кулер: Zalman CNPS7700B-Cu (Socket 478, 775, 754, 939, 940, 1000-2000 об/мин)	43,75
Материнская плата: ASUS A8N-SLI Premium (Socket 939, NVIDIA nForce4 SLI, DDR400, PCIE, SLI, IDE, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	189,00
RAM: Corsair XMS TWINXP1024-3200XL DDR SDRAM PC3200 4x512 Мбайт	552,00
Видеокарта: 2x Leadtek PX7800GTX-TD256 256 Мбайт (PCIE, GeForce 7800 GTX, DVI, VIVO, Retail)	1112,00
HDD: Western Digital Raptor 740GD 2x74 Гбайт (SATA, 10000 об/мин, 8 Мбайт)	354,00
Оптический привод: NEC ND-4550A (IDE, DVD+R: 16x, DVD+RW: 8x, DVD-R: 16x, DVD-RW: 6x, CD-R: 48x, CD-RW: 32x, DVD+DL 8x, DVD-R DL 6x, DVD-RAM: 5x, DVD-ROM: 16x, CD-ROM: 48x, OEM)	51,00
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	7,30
Звуковая карта: Creative AUDIGY 4 Pro (PCI, Retail)	222,60
Корпус: Thermaltake VA9560SWAE Kandalf SuperTower (USB, FireWire, Audio, FAN, 560 Вт, ATX)	304,50
Колонки: Microlab AH500 (5x32 Вт сателлиты + 80 Вт сабвуфер, пульт ДУ)	227,00
Мышь: Logitech G7 Laser Mouse (USB)	142,00
Клавиатура: BTC 6300CL-R Ultra Slim Multimedia (USB+PS/2)	43,50
Монитор: ViewSonic VX924 (19 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	466,00
Итого:	\$4833,95
Опция 1: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	44,69
Опция 2: руль+педаль Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	127,00
Опция 3: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	57,77
Со всеми наворотами:	\$5063,41

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 2500+ (Socket 754, 1,4 ГГц, FSB 400 МГц, 256 кбайт, OEM)	56,00
Кулер: GlacialTech Igloo 7200 (Socket 754, 939, 940, 2400 об/мин)	9,24
Материнская плата: ASRock K8Upgrade-NF3 (Socket 754, NVIDIA nForce3 250, DDR400, AGP, IDE, SATA RAID, Sound, USB, LAN, mATX)	55,20
RAM: Hynix DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	21,30
Видеокарта: Sapphire Radeon 9550 128 Мбайт (AGP, Radeon 9550, 128 бит, TV-Out, DVI, OEM)	55,64
HDD: Western Digital WD800BB 80 Гбайт (IDE, 7200 об/мин, 2 Мбайт)	53,20
Оптический привод: Toshiba-Samsung SH-D162C (IDE, DVD-ROM 16x/CD-ROM 48x, OEM)	20,80
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	7,30
Корпус: SuperPower 3367-1 MiddleTower (Audio, USB, 300 Вт, ATX)	34,10
Колонки: Defender SPK 560 (2x3 Вт RMS)	8,50
Мышь: Logitech Wheel Mouse Optical SBF-90 (оптическая, PS/2)	7,20
Клавиатура: Chicony KB-9810 (PS/2)	4,80
Монитор: Samsung SyncMaster 796 MB (17 дюймов, 1600x1200)	166,00
Итого:	\$499,28
Замена 1: AMD Sempron 3000+ (Socket 754, 2,0 ГГц, FSB 400 МГц, 128 кбайт, OEM)	26,50
Замена 2: MSI NX6600-VTD128 128 Мбайт (AGP, GeForce 6600, DVI, VIVO, OEM)	63,84
Замена 3: NEC ND-3540A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD±R 16x/DVD±RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	27,96
Опция 1: USB Sportster 3091 PCI Internal + Voice (OEM)	12,00
Опция 2: Hynix DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	21,30
Опция 3: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	20,40
Со всеми наворотами:	\$671,28

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 315 (Socket 478, 2,267 ГГц, FSB 533 МГц, 256 кбайт, OEM)	53,00
Кулер: GlacialTech Igloo 4360 Light (Socket 478, 1900 об/мин)	7,37
Материнская плата: ASRock P4i65PE (Socket 478, Intel 865PE, DDR400, AGP, DE, SATA, Sound, USB, LAN, ATX)	59,90
RAM: Hynix DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	21,30
Видеокарта: Sapphire Radeon 9550 128 Мбайт (AGP, Radeon 9550, 128 бит, TV-Out, DVI, OEM)	55,64
HDD: Western Digital WD800BB 80 Гбайт (IDE, 7200 об/мин, 2 Мбайт)	53,20
Оптический привод: Toshiba-Samsung SH-D162C (IDE, DVD-ROM 16x/CD-ROM 48x, OEM)	20,80
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	7,30
Корпус: SuperPower 3367-1 MiddleTower (Audio, USB, 300 Вт, ATX)	34,10
Колонки: Defender SPK 560 (2x3 Вт RMS)	8,50
Мышь: Logitech Wheel Mouse Optical SBF-90 (оптическая, PS/2)	7,20
Клавиатура: Chicony KB-9810 (PS/2)	4,80
Монитор: Samsung SyncMaster 796 MB (17 дюймов, 1600x1200)	166,00
Итого:	\$498,11
Замена 1: Intel Celeron D 340 (Socket 478, 2,93 ГГц, FSB 533 МГц, 256 кбайт, OEM)	22,70
Замена 2: MSI NX6600-VTD128 128 Мбайт (AGP, GeForce 6600, DVI, VIVO, OEM)	63,84
Замена 3: NEC ND-3540A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD±R 16x/DVD±RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	27,96
Опция 1: USB Sportster 3091 PCI Internal + Voice (OEM)	12,00
Опция 2: Hynix DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	21,30
Опция 3: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	20,40
Со всеми наворотами:	\$670,31

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 3000+ (Socket 939, 1,8 ГГц, FSB 1,6 ГГц, 256 кбайт, OEM)	91,40
Кулер: GlacialTech Igloo 7200 (Socket 754, 939, 940, 2400 об/мин)	9,24
Материнская плата: DFI NF4 Ultra Infinity (Socket 939, NVIDIA nForce4 Ultra, DDR400, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	96,70
RAM: Kingston DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	87,00
Видеокарта: ASUS EN6600 Silencer/TD 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600, DVI, TV-Out, Retail)	135,68
HDD: Samsung HD160JJ 160 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	88,80
Оптический привод: NEC ND-4550A (IDE, DVD+R: 16x, DVD+RW: 8x, DVD-R: 16x, DVD-RW: 6x, CD-R: 48x, CD-RW: 32x, DVD+DL 8x, DVD-R DL 6x, DVD-RAM: 5x, DVD-ROM: 16x, CD-ROM: 48x, OEM)	51,00
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	7,30
Корпус: ASUS Ascot 6AR2/360 MiddleTower (USB, Audio, FireWire, Fan, 360 Вт, ATX)	80,69
Колонки: Microlab Solo2 (2x25 Вт RMS)	66,10
Мышь: Logitech MX510 Optical (USB + PS/2)	28,56
Клавиатура: Oklick 780L Multimedia (PS/2, Retail)	17,66
Монитор: Samsung SyncMaster 540N (15 дюймов, 1024x768, 16 мс)	234,30

Итого:	\$994,43
Замена 1: AMD Athlon 64 3200+ (Socket 939, 2,0 ГГц, FSB 2,0 ГГц, 512 кбайт, OEM)	46,10
Замена 2: Gigabyte GV-NX66T256D 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, DVI, TV-Out, Retail)	69,00
Замена 3: Acer AL1714sm Multimedia (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	31,40
Опция 1: Samsung HD160JJ 160 Гбайт (SATA 2, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	88,80
Опция 2: геймпад Thrustmaster Wireless Dual Trigger (USB)	42,51
Опция 3: руль+педаль Thrustmaster Enzo Wireless	74,97

Со всеми наворотами: \$1347,21

Аллилуйя! Конфигурация для AMD перешла на Socket 939. Теперь мы располагаем Sempron 3000+ вкупе с DFI NF4 Ultra Infinity. Celeron D 341 дополняет функциональная плата MSI 915P Combo2-F на базе Intel 915P. Оперативная память — 1 Гбайт. Видеокарту решили не трогать: ASUS EN6600 Silencer/TD с бесшумной системой охлаждения достойно справится со своими задачами. 15-дюймовый ЖК-монитор Samsung SyncMaster 540N украсили акустикой Microlab Solo2.

Займи, но купи (категория «Больше \$1000»). Здесь подо-

браны очень мощные конфигурации! Тут вам и быстрый процессор, и производительная видеокарта.

Athlon 64 3000+ мы поставили на ABIT KN8-SLI на базе nForce4 SLI, что означает наличие двух PCIE 16x. На платформе Intel по-прежнему командует Pentium 4 630 с гигабайтом DDR2-памяти. С видеокартой GeForce 6600 GT в версии от GIGABYTE игры не превратятся в слайд-шоу на мониторе BenQ FP71GX. В перерывах между баталиями можно отдохнуть за просмотром любимого фильма, благо многоканальная

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 341 (Socket 775, 2,93 ГГц, FSB 533 МГц, 256 кбайт, OEM)	82,70
Кулер: IceHammer IH-3775WV (Socket A, 478, 754, 775, 1700-3000 об/мин)	29,04
Материнская плата: MSI 915P Combo2-F (Socket 775, Intel 915P, DDR400 + DDR2-533, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX, Retail)	88,20
RAM: Kingston DDR2 SDRAM PC2-4200 2x512 Мбайт	86,00
Видеокарта: ASUS EN6600 Silencer/TD 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600, DVI, TV-Out, Retail)	135,68
HDD: Samsung HD160JJ 160 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	88,80
Оптический привод: NEC ND-4550A (IDE, DVD+R: 16x, DVD+RW: 8x, DVD-R: 16x, DVD-RW: 6x, CD-R: 48x, CD-RW: 32x, DVD+DL 8x, DVD-R DL 6x, DVD-RAM: 5x, DVD-ROM: 16x, CD-ROM: 48x, OEM)	51,00
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	7,30
Корпус: ASUS Ascot 6AR2/360 MiddleTower (USB, Audio, FireWire, Fan, 360 Вт, ATX)	80,69
Колонки: Microlab Solo2 (2x25 Вт RMS)	66,10
Мышь: Logitech MX510 Optical (USB + PS/2)	28,56
Клавиатура: Oklick 780L Multimedia (PS/2, Retail)	17,66
Монитор: Samsung SyncMaster 540N (15 дюймов, 1024x768, 16 мс)	234,30

Итого:	\$996,03
Замена 1: Intel Pentium 4 630 (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мбайт, BOX)	84,30
Замена 2: GIGABYTE GV-NX66T256D 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, DVI, TV-Out, Retail)	69,00
Замена 3: Acer AL1714sm Multimedia (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	31,40
Опция 1: Samsung HD160JJ 160 Гбайт (SATA 2, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	88,80
Опция 2: геймпад Thrustmaster Wireless Dual Trigger (USB)	42,51
Опция 3: руль+педаль Thrustmaster Enzo Wireless	74,97

Со всеми наворотами: \$1387,01

система SVEN MT-51R располагает к этому.

Тебя я видел во сне (Цена не ограничена). Эти компьютеры — мечта любого геймера!

AMD уже заявила о скором выпуске Athlon 64 FX-60, а пока мы остановили свой взор на Athlon 64 FX-57. За основу поставили плату ASUS A8N-SLI и парочку Leadtek PX7800GTX-TDH256 на базе GeForce 7800 GTX. Четыре модуля высокоскоростной памяти от Corsair по 512 Мбайт каждая будут как нельзя кстати, с помощью двух Western Digital Raptor по 74

Гбайт каждый построили RAID-массив. Столь горячей системе необходимо несколько вещей: во-первых, стабильное питание, во-вторых — хорошее охлаждение. Мы сошлись на 560 Вт Thermaltake Kandalf и кулере от Zalman. Высокую точность вашему оружию придаст лазерная мышь Logitech G7, а светящаяся клавиатура от BTC позволит играть ночью.

Спонсор рубрики
«Разумный компьютер»
— «РиК»
(www.r-and-k.com).



КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3000+ (Socket 939, 1,8 ГГц, FSB 1,6 ГГц, 512 кбайт, OEM)	133,60
Кулер: Zalman CNPS7000B-Cu (Socket 478, 754, 940, 462, 1350-2600 об/мин)	43,75
Материнская плата: ABIT KN8-SLI (Socket 939, NVIDIA nForce4 SLI, DDR400, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	141,00
RAM: Kingston DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	87,00
Видеокарта: GIGABYTE GV-NX66T256D 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, DVI, TV-Out, Retail)	198,50
HDD: Seagate ST3200822AS 200 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	112,00
Оптический привод: NEC ND-4550A (IDE, DVD+R: 16x, DVD+RW: 8x, DVD-R: 16x, DVD-RW: 6x, CD-R: 48x, CD-RW: 32x, DVD+DL 8x, DVD-R DL 6x, DVD-RAM: 5x, DVD-ROM: 16x, CD-ROM: 48x, OEM)	51,00
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	7,30
Звуковая карта: Creative AUDIGY 2 Value 7.1 (PCI, OEM)	43,10
Корпус: ASUS Ascot 6AR2/420 MiddleTower (USB, Audio, FireWire, Fan, 360 Вт, ATX)	92,01
Колонки: SVEN MT-51R (5x18 Вт колонки + 35 Вт сабвуфер, дерево)	150,00
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	61,80
Клавиатура: Oklick 780L Multimedia (PS/2, Retail)	17,66
Монитор: BenQ FP71GX (17 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	299,45

Итого:	\$1438,17
Замена 1: AMD Athlon 64 3500+ (Socket 939, 2,2 ГГц, FSB 2,0 ГГц, 512 кбайт, BOX)	53,40
Замена 2: Leadtek PX6800GT-TD256 SLI 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6800 GT, DVI, TV-Out, Retail)	132,00
Замена 3: Samsung 173P+ (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	94,00
Опция 1: Seagate ST3200822AS 200 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	112,00
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	44,69
Опция 3: руль+педаль Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	127,00
Опция 4: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	57,77

Со всеми наворотами: \$2059,03

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium 4 630 (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мбайт, BOX)	182,80
Материнская плата: ABIT GD8 (Socket 775, Intel 915P, DDR2-533, PCIE, Sound, IDE, SATA RAID, USB, GbLAN, ATX)	97,00
RAM: Kingston DDR2 SDRAM PC2-4200 2x512 Мбайт	86,00
Видеокарта: GIGABYTE GV-NX66T256D 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, DVI, TV-Out, Retail)	198,50
HDD: Seagate ST3200822AS 200 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	112,00
Оптический привод: NEC ND-4550A (IDE, DVD+R: 16x, DVD+RW: 8x, DVD-R: 16x, DVD-RW: 6x, CD-R: 48x, CD-RW: 32x, DVD+DL 8x, DVD-R DL 6x, DVD-RAM: 5x, DVD-ROM: 16x, CD-ROM: 48x, OEM)	51,00
Дисковод: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	7,30
Звуковая карта: Creative AUDIGY 2 Value 7.1 (PCI, OEM)	43,10
Корпус: ASUS Ascot 6AR2/420 MiddleTower (USB, Audio, FireWire, Fan, 360 Вт, ATX)	92,01
Колонки: SVEN MT-51R (5x18 Вт колонки + 35 Вт сабвуфер, дерево)	150,00
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	61,80
Клавиатура: Oklick 780L Multimedia (PS/2, Retail)	17,66
Монитор: BenQ FP71GX (17 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	299,45

Итого:	\$1398,62
Замена 1: Intel Pentium 4 650 (Socket 775, 3,4 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мбайт, BOX)	93,70
Замена 2: Leadtek PX6800GT-TD256 SLI 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6800 GT, DVI, TV-Out, Retail)	132,00
Замена 3: Samsung 173P+ (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	94,00
Опция 1: Seagate ST3200822AS 200 Гбайт (SATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	112,00
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	44,69
Опция 3: руль+педаль Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	127,00
Опция 4: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	57,77

Со всеми наворотами: \$2059,78



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru



Здравствуйте, Дмитрий Горячев. Недавно я узнал о скором выходе новой операционной системы от Microsoft — Windows Vista. Мне стало очень интересно, что нового будет в ней, и начал копаться в интернете. Нововведений масса, но одно меня насторожило: в Windows Vista уберут реестр! Как можно убрать реестр? Эта технология в Windows практически с самого зарождения операционной системы. Объясните, почему его убрали и как после этого будут работать старые программы, хранящие в реестре свои данные?

Начнем с того, что Vista выйдет еще нескоро, где-то ближе к середине 2006 года. Microsoft собирается убрать реестр из-за введения новой файловой системы WinFS. Эта файловая система специальным образом хранит всю служебную информацию об установленных программах и настройках. Отмечу, что такая идея далеко не нова — файловая система Linux работает похожим образом. Так вот, с введением WinFS всякая надобность в реестре полностью отпадает. Вообще, механизмы работы реестра не очень надежны. Он содержит жизненно важную для системы информацию и при этом является полностью открытым и общедоступным. Конечно, можно ограничить пользователю права пользования реестром, однако в большинстве случаев он открыт. Со временем реестр заполняется мусором, который приходится расчищать специальными программами. Новая файловая система должна устранить большую часть подобных проблем.

Но не стоит радоваться — на данный момент Microsoft собирается выпустить Windows Vista без новой файловой системы. WinFS должна быть включена только в последующие издания этой ОС или будет реализована в Service Pack. Поэтому официального выпуска WinFS ждать еще очень долго и существовать реестру еще как минимум год. Однако планы Microsoft постоянно меняются и, возможно, WinFS будет выпущена раньше. Уже сейчас по P2P-сетям ходит бета-версия этой файловой системы.

Я уверен, что даже после полного перехода с реестра на новые средства хранения служебной информации возможность работы со старыми приложениями сохранится. Полная обратная совместимость всегда была одной из главных особенностей семейства операционных систем компании.



Здравствуйте, кузнец безоблачного компьютерного будущего Дмитрий Горячев. У меня проблема с внешним модемом. Модем у меня очень хороший, U.S. Robotics Courier, в свое время покупал за большие деньги. Недавно я сменил компьютер и подключил к нему модем. Тут, собственно, проблемы и начались. Компьютер постоянно включается по любому телефонному звонку! Вроде проблема не критичная, но раздражает. Зашел в BIOS и поставил Disabled напротив «Wake on modem» — не помогает! Подскажите, что мне делать?

Во многих BIOS кроме режима включения по сигналу модема (Wake on modem) есть возможность включать компьютер от любого порта по выбору. То есть компьютер включается при получении сигнала от любого устройства, подключенного, скажем, к USB- или COM-порту. В некоторых версиях BIOS эти режимы включены по умолчанию. Естественно, даже отключенный Wake on modem не препятствует запуску компьютера.

Подобная проблема разрешается легко. Точный путь, по которому находятся настройки запуска по сигналу от порта, я назвать не могу из-за того, что они различны для многих BIOS. Примерный путь представляет собой что-то вроде: Power Management Setup a Wake Up Events a LPT & COM Ports или что-то подобное. Выберите

COM-порт, к которому подключен модем, поставьте напротив него «NONE» либо «Disabled».

Если возможность включения компьютера по сигналу от порта в вашем BIOS не предусмотрена, остаются два варианта — либо стоит перепрошить BIOS, либо придется заменить плату, если это не поможет.



Приветствую компьютерного целителя Дмитрия Горячева. Пишу по очень важной причине — мой компьютер накрылся, поэтому пишу письмо из интернет-кафе. Каждый раз при запуске Windows появляется сообщение: stop: 0x00000023 и далее куча различных символов. Расскажите, как исправить эту проблему. Сам я ничего сделать не могу, так как плохо разбираюсь в компьютерах, а особенно в железной начинке.

На самом деле проблема достаточно серьезная: 0x00000023 — код ошибки FAT_FILE_SYSTEM, файловой системы FAT (что такое файловая система и чем примечательна, читайте в предыдущем выпуске «Горячей линии»).

Ошибка возникает тогда, когда производится чтение/запись на диск отформатированного под FAT16 или FAT32. Скорее всего, причина кроется в физическом повреждении жесткого диска. Вы можете это проверить — подключите его к любому другому компьютеру и посмотрите, работает ли он там. Если на чужой машине все нормально, то причина проблемы кроется в вашей системе, а не в самом винчестере. Другие возможные причины: очень большая фрагментация диска, слишком интенсивное чтение/запись, с которым не могут справиться диск/операционная система (часто проявляется из-за фрагментации), программные ошибки в системах создания бэкапов или антивирусах. Попробуйте загрузиться с загрузочной дискеты и пройдитесь по сбойному диску программой chkdsk или Scandisk.

Если компьютер загружается в безопасном режиме, воспользуйтесь этой возможностью. Проверьте свойства файла FASTFAT.SYS, убедитесь, что там правильно прописаны версия Windows и Service Pack. Переустановите ко всем компонентам, если ничего не помогает, то выход один — нести компьютер в ремонт.

Существует похожая проблема — 0x00000024: NTFS_FILE_SYSTEM. Основные причины аналогичны. Способы разрешения тоже. Кроме этого проблема может возникнуть из-за порчи драйвера NTFS.SYS, с помощью которого Windows работает с NTFS-дисками. Посмотрите в свойствах NTFS.SYS, правильно ли прописана версия ОС и SP. В случае если ошибка возникает из-за него, придется переустанавливать всю систему с предварительным форматированием раздела, на котором установлена Windows.



Здравствуйте, Дмитрий. Перейду сразу к делу. Проблема у меня следующего характера: пропала адресная строка Internet Explorer, хотя флажок в контекстном меню панели стоит. Пробовал отключить и затем включить — не помогло. Строка оказалась в конце панели инструментов, при этом не видно поля ввода адреса и кнопки перехода. Сужаю страницу, адресная строка появляется под панелью инструментов (нормальный вид), но невозможно работать — не видно поля ввода адреса. Место остается только для адреса, списка ссылок, кнопки перехода...

С самого начала предупреждаю, что кроме описания того, как непосредственно разрешить проблему, опишу все возможные ошибки, связанные с адресной строкой, и способы их разрешения.

Для начала нужно активировать контекстное меню панели Internet Explorer, затем убрать галочку с пункта «Закрепить панель

инструментов». После этого перетащите адресную строку ниже. Таким образом для нее выделится дополнительное пространство на панели инструментов. После этого снова нажмите «Закрепить панель инструментов», чтобы в дальнейшем случайно ее не передвинуть.

Вообще, проблемы с интерфейсом IE распространены. Основными причинами являются дополнительные панельки, расширяющие возможности интерфейса IE (так называемые **Browser Helper Objects**), и обилие ссылок, находящихся на панели инструментов. Все это загромождает экран, вытесняя даже жизненно необходимые инструменты браузера (например, адресную строку). Усугубляет ситуацию механизм обработки ВНО — любая программа или сайт может установить дополнительную панельку или кнопку на интерфейсе браузера. Существуют злобные ВНО, которые специально созданы для того, что портить интерфейс IE.

Разобраться вручную с ВНО не получится, они хранятся в реестре под CLSID-кодами. Так что качайте программу **BHODemon 2.0** (www.definitivesolutions.com). Она просмотрит все установленные расширения и выберет опасные или ненужные.

От захламления панели инструментов браузера спасет ручная чистка ссылок и настройка отображаемых элементов интерфейса. Настройки ссылок находятся в меню «Закладки» → «Упорядочить избранное». Открыв меню «Вид» → «Панели инструментов», вы можете отключать ненужные панели. Чтобы настроить интерфейс, зайдите в меню «Вид» → «Панели инструментов» → «Настройка». В появившемся окне можете добавить или удалить кнопки, отображаемые на панели инструментов.

При установке SP1 к **Internet Explorer 6** в меню «Установка и удаление программ» появляется пункт «Microsoft Internet Explorer 6 SP1 & Tools». Если нажать кнопку «Изменить», появится окно, в котором можно изменить состав компонентов IE или «отремонтировать» его.



Здравствуй, Дмитрий Горячев! Пишу вам в первый раз и надеюсь, вы мне поможете. Когда я пытаюсь установить MS Office или Daemon Tools, у меня тут же вылетает следующее сообщение: «daemon347.exe — Недопустимое перемещение системной DLL. Системная библиотека user32.dll перемещена в памяти. Работа приложения будет нарушена. Перемещение произошло из-за того, что библиотека C:\WINDOWS\system32\SHELL32.dll заняла область адресов, зарезервированную для системных DLL Windows. Обратитесь к поставщику за новой версией библиотеки». В чем тут дело?

По всей видимости, вы установили программу, заменяющую системный файл shell32.dll. Этим частенько грешат различные программы, сильно видоизменяющие интерфейс **Windows**, например **XPrize**. Shell32.dll содержит большую часть графических функций, которые заменяются подобными программами на свои аналоги. По какой-то причине — возможно, из-за некорректного удаления программы — сторонняя версия shell32.dll осталась в системе. Попробуйте перекинуть shell32.dll из папки windows/system32/dllcache в windows/system32, но это может и не сработать, так что берите дискету, направляйтесь к ближайшему другу и записывайте оригинальный файл. В крайнем случае проведите мягкую переустановку **Windows**.



Приветствую. Недавно я обновил компьютер и, естественно, установил новую операционную систему — MS Windows 2003 Server. Через несколько дней попытался обновить ее через Windows Update. Раньше я этого никогда не делал. Запускаю обновление, жду, а Windows с наглым видом заявляет, что ключ регистрации (product key), видите ли, неправильный и обновляться она не собирается.

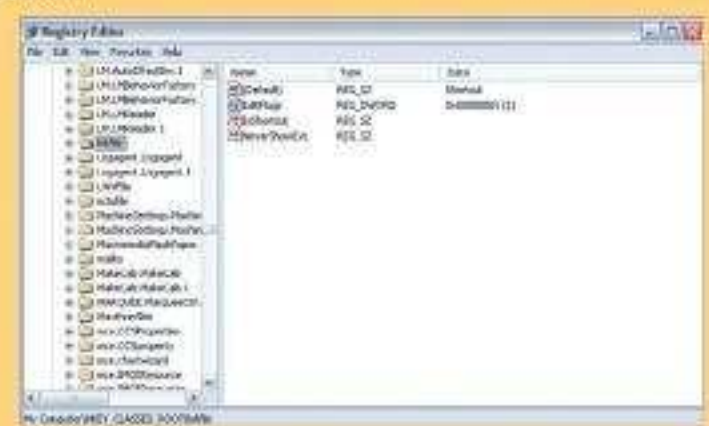
Из-за пиратского происхождения вашей копии **Windows** вы не можете скачать обновление. **Microsoft** ввела систему, по которой человек, желающий что-то скачать с сайта www.microsoft.com, должен пройти проверку ключа регистрации. Так что, если вы желаете получать обновления, извольте разориться на лицензионную версию ОС.

Положим, вы приобрели лицензионную версию, а переустанов-

СОВЕТ ОТ ЧИТАТЕЛЯ

Интересную возможность настройки интерфейса **Windows** предлагает читатель **Daan**.

Если вам надоели маленькие стрелки, обозначающие ярлык **Windows**, вы хотите их удалить, а под рукой нет ни одной подходящей программы-настройщика, выполните следующие действия:



— вызовите редактор реестра и найдите ключ **HKEY_CLASSES_ROOT\lnkfile**;

— удалите параметр **IsShortcut**;

— найдите ключ **HKEY_CLASSES_ROOT\piffile**;

— удалите параметр **IsShortcut**.

Перезагрузите систему, и теперь значки ярлыков на рабочем столе появятся без раздражающих маленьких стрелочек.

ливать ОС не хотите. В этом случае вам потребуется только сменить **Product ID** для **Windows** и активировать ее. Для этого откройте раздел реестра **HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\WindowsNT\Current Version\WPAEvents** и измените в этом разделе значение параметра **OobeTimer** (поменяйте как угодно, какую-нибудь цифру в его значении). Далее в строке «Выполнить...» меню кнопки «Пуск» введите команду: **%systemroot%\system32\oobe\msoobe.exe ECHO is on. /a**.

В появившемся окне выберите «Yes, I want to telephone a customer service representative to activate Windows» и нажмите «Next». Щелкните «Change Product key», введите новый ключ и нажмите «Update». Если вас выкинет в предыдущее окно, то там выберите «Remind me later» и перезагрузите компьютер. Если все в порядке, то последующая активация пройдет без проблем, после этого вы сможете скачивать любые обновления с сайта.



Здравствуй, товарищ Горячев. Вы, конечно, невероятно удивитесь, но пишу вам потому, что у меня возникла проблема с браузером Internet Explorer. Независимо от установленного расширения, картинка всегда сохраняется в формате BMP. Например, указываю я браузеру сохранить картинку и выбираю из списка расширение GIF или JPG. В строке с именем файла прибавляется соответствующее расширение. Однако файл все равно сохраняется как BMP! Как разрешить эту проблему?

Internet Explorer не может сохранять картинки в нестандартных форматах из-за ошибок в установленных ActiveX- и Java-апплетах. Все подобные объекты находятся в папке **Windows\Downloaded Program Files**.

Исправляется подобное поведение путем очистки содержимого кэша браузера (**Temporary Internet Files**) и удалением некорректных апплетов.

Папку с кэшем браузера можно удалить напрямую, долго разбираясь в глубинах папки **Documents and Settings**, или через интерфейс IE. Заходите в «Свойства обозревателя» (верхнее меню IE → **Сервис**). На вкладке «Общие» ищите группу «Временные файлы» и нажимаете на кнопку «Удалить файлы». Подтверждайте выбор и выходите из браузера.

Теперь приступим к удалению апплетов. Зайдите в папку **Windows\Downloaded Program Files**, открыв ее, установите режим отображения элементов «Таблица». Вы увидите подробную информацию о каждом Java/ActiveX-объекте. Особое внимание обратите на графу «Состояние». Если апплет не содержит в себе никаких ошибок и установлен правильно, там будет написано «Установлен». Напротив ошибочных элементов написано «Неизвестен» или «Ошибочен». Выберите подобные элементы и удалите их, после этого перезагрузите компьютер.

ПОЛЕЗНЫЕ
НОВОСТИ

КОМПЬЮТЕРЫ ДЕЛАЮТ ЛЮДЕЙ УМНЕЕ?



«Эй, ты, кретин с фотоаппаратом, не загораживай мне монитор!»

Отдельные представители старшего поколения очень любят рассуждать о том, что поколения младшие год от года тупеют. Они, дескать, и писать грамотно не умеют, и историю не знают — да что уж там, дважды два без калькулятора перемножить не могут. В подтверждение этого приводятся данные многочисленных исследований. Один из представителей этого самого старшего поколения — научный сотрудник Кембриджского университета Альф Мейси — решил выяснить, правда ли это, и провел собственное исследование. Результаты оказались... весьма неожиданными. Несмотря на то что подростки в Сети в основном общаются на «падонкафском» языке, а любые вычисления делают исключительно на телефонном калькуляторе, общий уровень грамотности среди них заметно выше, чем у их сверстников 25 лет назад. И «виной» тому стало распространение высоких технологий.

Вывод? Сидите за компьютером побольше — и рано или поздно получите Нобелевскую премию. Если, конечно, не умрете раньше от геморроя, искривления позвоночника, гиподинамии и туннельного синдрома.

«БАТЬКА» СКАЗАЛ «НАДО»,
ПРОГРАММИСТЫ ОТВЕТИЛИ «ЕСТЬ»

Монополия **Microsoft** на рынке операционных систем по-прежнему прочна как гранит, но то и дело появляются нездоровые на голову товарищи, пытающиеся изобрести велосипед — сделать собственную операционку. На этот раз с инициативой создания альтернативной ОС выступила Беларусь. Разработка уже началась, ведет ее целое объединение из нескольких белорусских научных организаций. Есть подозрение, что идея этого проекта принадлежит самому «бабке».

EASTER EGGS

ADOBE PHOTOSHOP 9.0 CS2

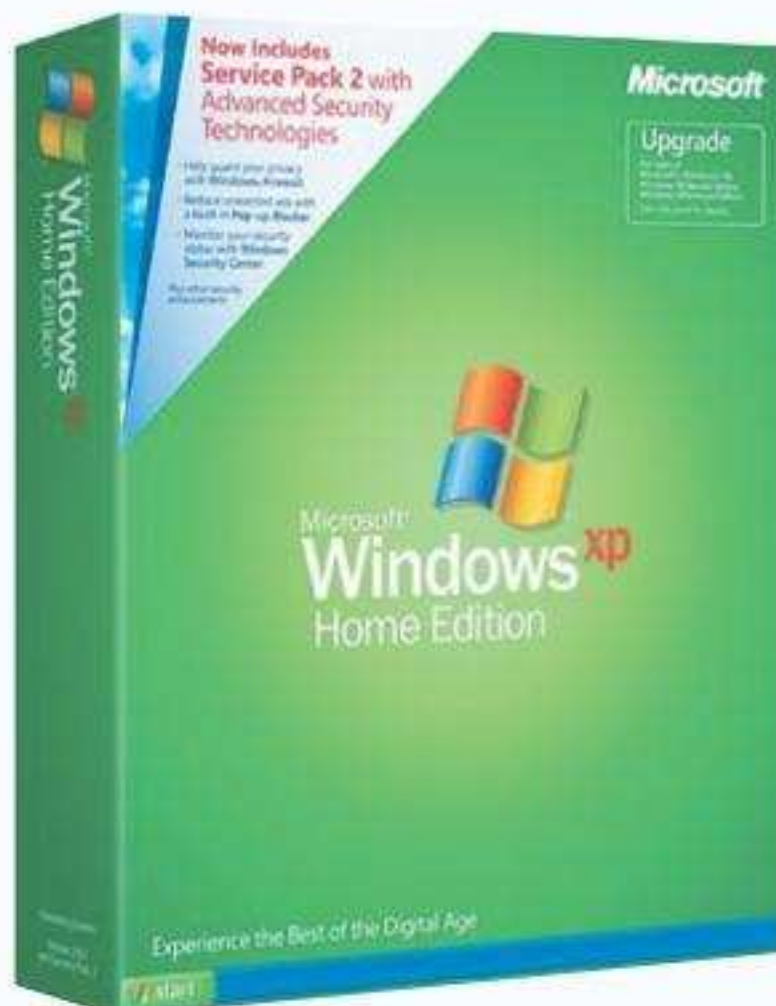
Если в **Adobe Photoshop 9.0 CS2** зайти в меню «Помощь» и, удерживая клавишу **Ctrl**, выбрать пункт меню «О программе», появится окно с обезьяной в скафандре. Если то же самое сделать в **Adobe ImageReady**, возникнет окно с изображением утенка.

Прислал Максим Сердюков



Операционная система белорусов позиционируется как конкурент **Windows**, но при этом она полностью совместима с «форточными» программами. Цена у новой ОС будет вполне божеская — \$15.

MICROSOFT МЕНЯЕТ КУРС



ПРОДАЖА СОФТА НА ПЕРЕНОСНЫХ НОСИТЕЛЯХ
ВСКОРЕ МОЖЕТ УЙТИ В ПРОШЛОЕ.

Билл Гейтс наконец-то сообщил то, чего все так долго ждали: **Microsoft** начинает переориентацию своего бизнеса от продажи конечных продуктов к продажам интернет-сервисов. Как можно заработать на этом, мы расскажем в следующем номере, а вот чем эти интернет-сервисы выгоднее, поясним сейчас: тем, что они практически полностью исключают возможность пиратства. **Google** работает на этом рынке уже давно и успешно, поэтому, если **Microsoft** не начнет шевелиться сейчас, потом может быть уже поздно.

ВАШИ РАБОТЫ

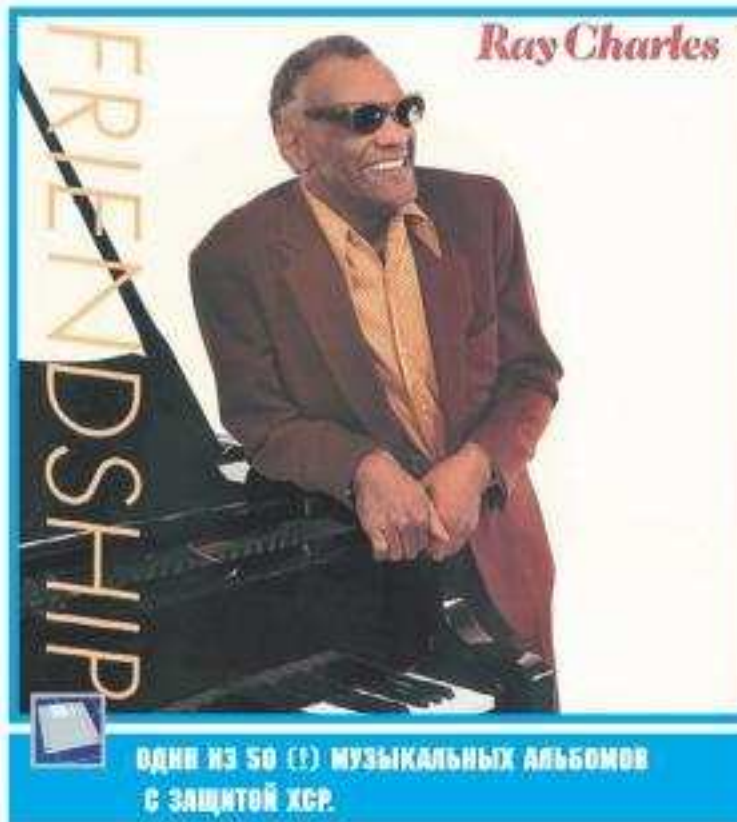
Если вам известен секрет (пасхалка, хинт, прикол) из какой-либо программы или просто полезный совет, напишите о нем. Составьте описание, снимите скриншот (если без него описать не удастся), на котором ясно видно, в чем заключается секрет, заархивируйте скриншот **WinRAR**ом и шлите нам по адресу soft@igromania.ru. Кладите в аттач только скриншоты, а описание пасхалок давайте непосредственно в теле письма. И, пожалуйста, пишите свои имена в конце письма.

Не стесняйтесь присылать нам и свои программы. Снабжайте их описанием и высылайте по тому же адресу, что и пасхалки. Кто знает, может, среди ваших работ окажутся настоящие шедевры, которые не будет стыдно поместить даже в «Гвоздь номера».

IT'S A SONY

Большим конфузом обернулся для **Sony** (точнее, для ее звукозаписывающего лейбла **Sony BMG**) выпуск музыкальных дисков с новой системой защиты **XCP**. Как выяснилось, при прослушивании таких дисков на компьютер устанавливаются шпионские модули, которые не только опасны сами по себе, но еще и делают систему уязвимой для троянов. Инсталлируются они, разумеется, скрытно от пользователя, и, если бы специалисты по безопасности не подняли шум на весь интернет, никто бы об этом, наверное, и не узнал. **Sony** тут же скорчила хорошую мину и выпустила патч для удаления защиты. Если бы речь шла о какой-нибудь другой компании, инцидент был бы тут же «испечен» — но это ведь **Sony**. Выпущенный ею патч со своей задачей не справился, да еще и добавил в системы пострадавших пользователей новые дыры, гораздо опаснее прежних. По подсчетам экспертов, фирменная защита **Sony** заразила полмиллиона компьютеров, и это число еще может вырасти — дисков с **XCP** было продано около \$2 млн.

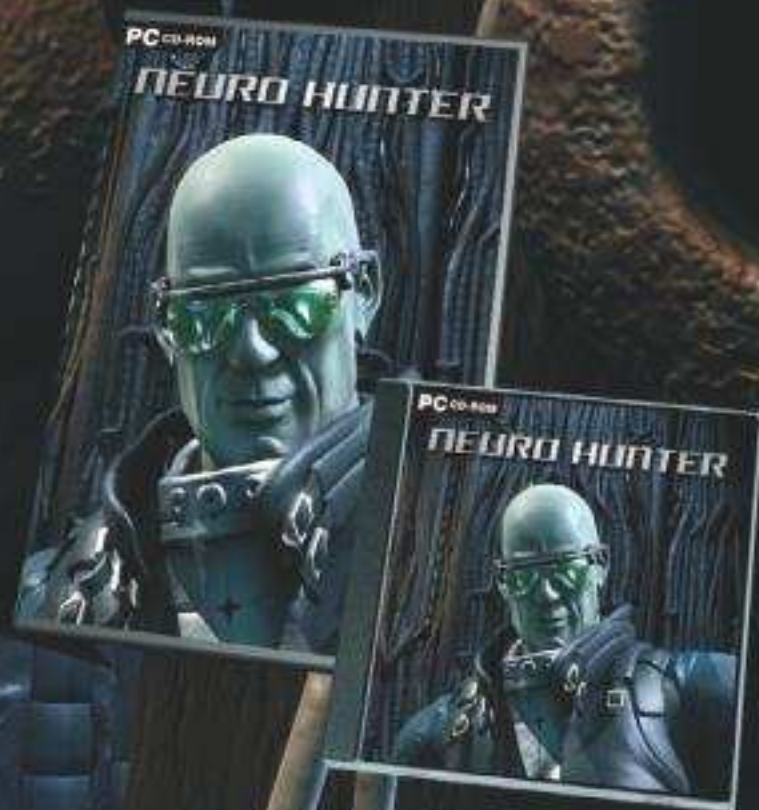
Самое удивительное, что подобные фокусы **Sony** выкидывает регулярно, но несмотря на это, у нее до сих пор самые преданные фанаты (зайдите на любой приставочный форум и попробуйте сказать хоть что-нибудь против **PS2** или **PSP**).



ОДИН ИЗ 50 (!) МУЗЫКАЛЬНЫХ АЛЬБОМОВ
С ЗАЩИТОЙ XCP.

NEURO HUNTER

Пройди девять кругов техногенного ада



Каждый из девяти игровых миров этого масштабного отечественного RPG-проекта — это уникальная вселенная со своей особенной затягивающей атмосферой. Вселенная, в которой стирается грань между настоящим и искусственным интеллектом, а самые невероятные виртуальные кошмары становятся реальностью.



© Media Art, Inc., 2005. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 933-07-26, e-mail: заказ@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины — компания «Одиссей», тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

mediart

Алексей Монсеев

ОТ ШПИОНА ЕСТЬ ПРИЕМЫ ОБЗОР ПРОГРАММ ДЛЯ ЗАЩИТЫ ЛИЧНЫХ ДАННЫХ

На жестком диске почти каждого пользователя есть информация, не предназначенная для чужих глаз. И при желании заполучить ее заинтересованному человеку не составит большого труда, особенно если у него есть доступ к вашему компьютеру (острее всего эта проблема стоит перед компаниями, в том числе и в игровой индустрии — у рядовых граждан красть особо нечего). Чтобы избежать подобных вещей, существуют программы для надежной защиты данных. Вы все еще храните пароли в почтовом клиенте или обычном текстовом файле, а папку с эротическими картинками стыдливо запикиваете в самый дальний угол винчестера (где ее якобы никто не найдет)? Тогда эта статья для вас.

ВАМ ШИФРОВКА!

Один из самых эффективных методов защиты информации — хранение ее в зашифрованном виде. На взлом такого архива может уйти несколько сот лет (!).



CryptoExpert 2006 Lite — классическая программа для шифрования файлов и папок. При первом ее запуске необходимо создать пустой «контейнер» (по сути — виртуальный диск), который тут же зашифровывается на основе заданного вами пароля. Чтобы работать с «контейнером», надо «подключить» его к компьютеру. Делается это из окна программы или парой щелчков мыши по иконке в трее (само собой, понадобится ввести заранее заданный пароль). После завершения сей нехитрой процедуры можно работать с виртуальным диском как с обычным физическим: сохранять и считывать файлы, копировать, переименовывать и так далее. После завершения работы «контейнер» «отключается» от системы, и получить доступ к его содержимому не сможет уже никто, кроме хозяина.

Lite-версия утилиты бесплатна, но обладает кое-какими ограничениями: поддерживается только 128-битное шифрование (если вы не президент или, скажем, министр обороны, то этого более чем достаточно), одновременно работать можно только с одним виртуальным устройством, а объем каждого «контейнера» ограничен 20 Мбайтами. Впрочем, создать их можно сколько угодно.



На фоне CryptoExpert 2006 Lite очень интересно смотрится **CryptIt**. Ее создатели придумали оригинальный способ создания ключа для шифрования. CryptIt генерирует его на основе выбранного файла, а не введенного пароля. На такой файл накладывается одно ограничение: для наилучшей защиты его объем должен быть равен или больше объема шифруемых данных. Фактически, программа не использует никаких алгоритмов, а просто создает огромный код, так что подобрать его в принципе невозможно.

Зашифрованный файл будет выглядеть как обычный, его даже можно открыть в соответствующем приложении. Вот только вместо осмысленной информации там будет отображаться полная ерунда.

К преимуществам CryptIt можно отнести и то, что она написана на ассемблере, а потому занимает очень мало места — всего 40 Кбайт.

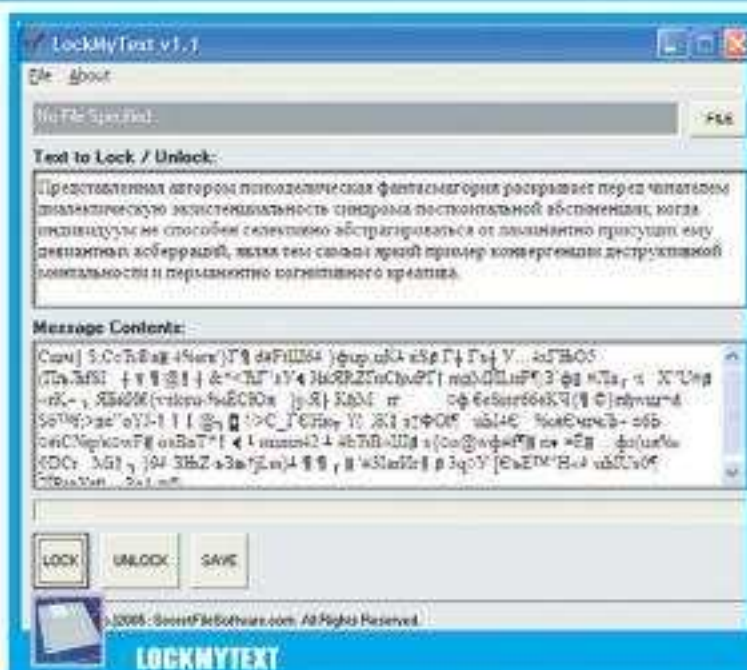


Из бесплатных программ стоит, пожалуй, выделить **EncryptOnClick**, которая по надежности не уступает CryptoExpert 2006 Lite. Утилита проста в использовании и весьма неприхотлива.

Среди программ для шифрования есть узкоспециализированные утилиты, занимающиеся кодированием текста. К таким относится **Message Smuggler**, который прячет сообщения в рисунки двух самых популярных форматов: JPG и BMP. Причем спрятанный текст еще и шифруется по 256-битному алгоритму. Сама картинка при этом остается в нетронутым виде, так что даже если кто-то на нее наткнется, то ни за что не догадается о скрытом внутри сообщении.



Впрочем, использовать все преимущества Message Smuggler смогут только те, кто купит программу, ибо даже во время пробного периода она будет вешать на все обработанные изображения здоровенное объявление о содержащемся внутри тексте и указывать пароль, дабы любой желающий мог получить к нему доступ. Ход, честно говоря, довольно



странный, ну да оставим его на совести разработчиков. Любителям же бесплатного софта посоветуем **LockMyText**, которая просто превращает указанный текст в тарабарщину. Эту же тарабарщину она может преобразовать обратно в читабельное сообщение. Однако есть у программы и существенный минус: никакой защиты паролем не предусмотрено, поэтому всякий, у кого на компьютере установлена LockMyText, без труда сможет прочитать закодированное послание.



Чтобы обезопасить себя на 100%, надо придумать хороший пароль, а еще лучше — несколько. Тут, правда, появляется другой вопрос: а где все эти пароли хранить? Ясно, что не на желтом листочке, прилепленном к монитору. Вот здесь как раз пригодится **MySecurityVault**, которая держит пароли (и другую труднозапоминаемую информацию) в зашифрованном «кошельке». Первое, что бросается в глаза и как минимум удивляет, — процесс создания ключа: пользователю предлагается беспорядочно нажимать клавиши на клавиатуре и елозить мышкой по столу. Таким образом MySecurityVault получит достаточно случайных данных для генерации кода. После необходимо придумать и запомнить один-единственный пароль для доступа к «кошельку», и можно начинать его заполнять. Записи рекомендуется организовывать по группам (по умолчанию их три: пароли, список дел и контакты, но можно добавить и свои). Для копирования в буфер обмена нужного поля достаточно нажать всего лишь одну кнопку в окне программы, что очень удобно. Помимо того MySecurityVault интегрируется в браузер и помогает заполнять всевозможные формы и анкеты (на веб-сайтах, при регистрации программ etc). Отметим, что в «кошельке» можно даже хранить файлы и папки. Получается неплохая и совершенно бесплатная альтернатива описанным выше программам.

Отличный тандем с MySecurityVault образует генератор паролей с говорящим названием **Password Generator**. Утилита умеет создавать кодовые слова с заданным соотноше-



MySecurityVault нет аналогичной возможности.

УКРАЛИ? НАДО БЫЛО СТАВИТЬ ЛОКЕР!

Разобравшись с защитой, перейдем к тому, как «не допустить». Прежде всего, неплохо было бы поставить хороший блокиратор компьютера, который пресечет вторжения на ваше рабочее пространство (сиречь «рабочий стол») детей, родителей, котов, амазонских попугаев и прочих не в меру любопытных существ.



System Security 2006 — локер весьма продвинутый. Он блокирует компьютер так, что защиту можно включить не только вручную, но и автоматически, при старте системы, чтобы взломщикам не помог никакой «ресет». Можно даже заблокировать загрузочные клавиши (вроде F8), но это уже чревато: если вдруг что-нибудь случится с системой, в безопасном режиме загрузить ее не получится. Чтобы снять защиту, нужно ввести заданный в установках пароль. Все попытки ввода или смены одного записываются в лог, так что всегда понятно, ломился ли кто-нибудь на компьютер в ваше отсутствие. Одно плохо: ни кнопку открытия лотков CD/DVD-приводов, ни кнопку включения/отключения питания программа блокировать не умеет.

Зато умеет кое-что другое: запрещать пользователям загружать любые файлы из интернета (а то тратят, понимаешь, драгоценный трафик черт знает на что) и прятать отдельные пункты в меню «Пуск» и «Панели управления».



во-первых, справляется не в пример лучше, а во-вторых, не требует инсталляции.



ем строчных и прописных букв, цифр и специальных символов. Жаль, что в

дается ознакомиться с **Toddler Keys** — она с успехом блокирует не только «рабочий стол», но и лотки приводов и кнопку питания компьютера. Почему разработчики забыли про маленькую, но могущественную кнопку Reset, не совсем понятно. Но, учитывая то, что утилите можно указать изображения и звуки, которые будут, соответственно, показываться и воспроизводиться при нажатии на клавиши клавиатуры, любимое чадо, скорее всего, про эту кнопку и не вспомнит. Данный способ, однако, эффективен только против самых маленьких злоумышленников, хотя иногда срабатывает и с родителями.

ЧИСТОТА — ЗАЛОГ ЗДОРОВЬЯ

Последней рубеж обороны — программы для очистки жестких дисков от мусора. К нему относятся как временные файлы и битые ключи в реестре, которые не представляют угрозы для личной информации, так и трояны, черви и cookies браузера, которые могут либо украсть, либо просто хранить внутри себя (если речь о «кукисах») секретные данные.

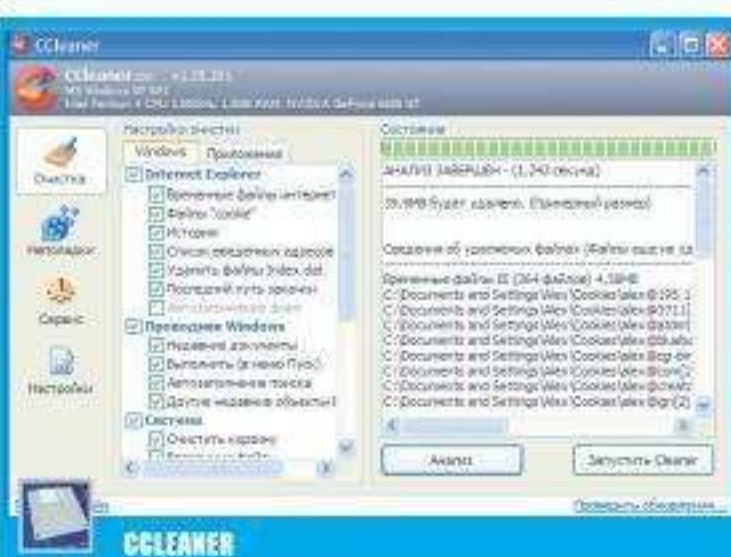


Титул лучшего сторожа получает бесплатная утилита **All-in-One SECRETMAKER**. Точнее, под этим названием скрывается не одна, а сразу несколько полезных программ. All-in-One SECRETMAKER умеет: удалять спам и почтовых червей, оптимизировать работу в Сети путем блокировки флэш-анимации и потокового видео, баннеров, всплывающих окон, различных приложений, которые пытаются установиться на компьютер (обычно это либо вирусы, либо шпионские программы); очищать cookies браузера, а также предотвращать передачу персональной информации о компьютере, что обычно происходит в фоновом режиме без вашего ведома и согласия; находить и удалять мусорные файлы на винчестере и битые ключи в реестре; а также стирать список недавно открытых документов и посещенных веб-страниц. Не стоит забывать и про весьма удобный генератор паролей, обладающий удивительной особенностью — «придуманные» им ключи легко запомнить, но трудно подобрать.

Звание генерального уборщика достается программке **Ccleaner**. Внутри она скрывает четыре полезных модуля: для удаления мусорных файлов, скрытия элементов меню «Пуск» и «Панели управления», починки и деинсталляции программ. Первый модуль удаляет все бесполезные файлы, в том числе и оставленные особо популярными программами вроде **Acrobat Reader** или **MS Office**. Cookies и временные файлы интернета ему также по зубам

СОЙДЕТ И WINRAR?..

В статье мы рассмотрели немало программ для зашифровки файлов и папок. Все они, безусловно, хорошо справляются с поставленной задачей, но как ни крути, каждая из них — это еще одна утилита в вашей системе, которая сделает ее работу чуточку медленнее. Поэтому тем, кому не нужны навороты современных программ-шифровальщиков, стоит воспользоваться встроенными средствами **WinRAR**, архиватора, который всегда можно найти в разделе **Полезный софт** -> **Игроманский стандарт** на наших дисках. Как видно из обзора, хороший пароль для защищенного архива подобрать практически невозможно, а не зная его, невозможно получить скрытую внутри информацию.



(включая очистку index.dat — такое не в каждой платной программе встретишь). Второй и третий модули мало отличаются от таковых в предыдущей утилите, а вот о четвертом стоит сказать несколько слов. Встроенный в Ccleaner деинсталлятор имеет только одну дополнительную функцию, которой нет в стандартной «Установке и удалении программ» Windows: изменение названий установленных программ, под которыми они отображаются в меню деинсталлятора. Зато это самое меню выстраивается практически мгновенно, так что работать с ним гораздо приятнее.



Как ни хороши All-in-One SECRETMAKER и Ccleaner, одного они делать не умеют: полностью удалять с жесткого диска выбранные файлы и папки. Эту работу хорошо выполняет простенькая утилита **CyberShredder**. Чтобы навсегда избавиться от секретных данных, нужно лишь перетащить файлы с ними на окошко программы.

А ЕСЛИ ЗАБЫЛ?

Главная беда, которая может случиться с осторожным человеком и заставить его рвать

волосы на голове, — потеря какого-нибудь пароля. Если потерялось кодовое слово для программ, описанных выше, то тут, пожалуй, стоит надеяться лишь на чудо, ибо восстановлению те пароли не подлежат, только если сам вспомнишь. А вот если забыл кодовое слово для какого-нибудь документа или архива, положение еще можно спасти.



Архивы неплохо взламывает **Advanced Archive Password Recovery** (работает с четырьмя форматами: ZIP, RAR, ARJ и ACE).

Идеально вскрываются ZIP-архивы — скорость подбора пароля к ним составляет 15 миллионов штук в секунду, поэтому взлом занимает максимум два часа (это очень быстро). А вот с остальными все гораздо сложнее. На машине с процессором частотой 3 ГГц программа за секунду успевала попробовать лишь 30 паролей. При такой скорости даже на слово из трех символов со строчными и заглавными буквами (без специальных знаков, цифр, пробелов) уходит примерно час и двадцать минут. А если в пароле 10 символов? 20? Вскрытия такого архива человек может просто не дожидаться в силу естественного процесса старения организма. Вывод из этого прост: если вы точно знаете, что кодовое слово для архива достаточно простое, можно попробовать его «вспомнить» с помощью Archive Password Recovery. В противном случае за взлом лучше и не садиться.

Забывшие пароли для документов, почтовых и некоторых других программ восстановить поможет огромный набор соответствующих



щего софта, объединенного общим названием **Password Kit**. В общей сложности в него входят 33 утилиты, включая дешифратор RAR-архивов. Но справедливости ради надо сказать, что работает он гораздо медленнее (5—6 паролей в секунду), нежели Archive Password Recovery.



Для восстановления сохраненных паролей, которые отображаются в виде «звездочек», пригодится **Asterisk Key**. На самом деле эта программа входит в набор Password Kit, но также распространяется отдельно от него, причем бесплатно.



Упомянем и чрезвычайно полезную для всех владельцев компьютеров под управлением последних версий Windows утилиту **WinKeyDOS**. Она вылавливает из недр системы ее серийный номер и сохраняет его в файл. Так что если заветный ключик был потерян, а «Окна» в довершение всего еще и не загружаются и требуют срочной переустановки, WinKeyDOS — просто спасение (так как работает даже из-под DOS, что видно из названия).

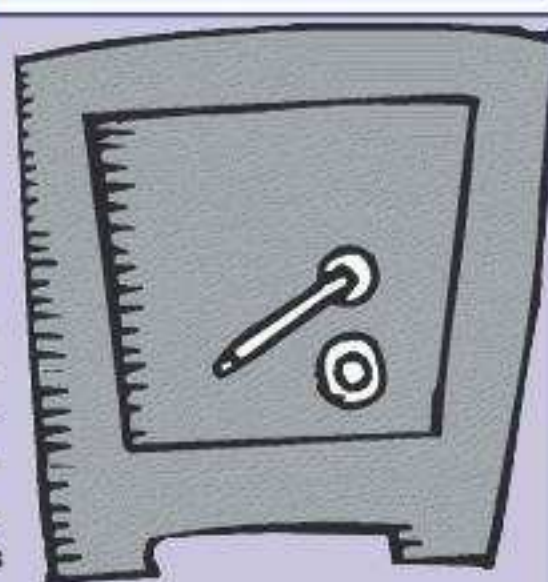
В завершение на секунду переметнемся на темную сторону Силы и выловим оттуда парочку шпионских программ, так называемых keyloggers. В их задачу входит скрытый сбор самой различной информации о людях, работавших за компьютером. Использовать мы их будем, само собой, не для кражи чужих данных, а для защиты своего ПК.

Название одной из лучших программ подобного рода — **Elite Keylogger** — говорит



ВОЗМОЖНОСТЬ ВЗЛОМА В ЦИФРАХ

Для всех, кто еще не до конца уверен в надежности современных методов шифро-



вания, приведем несколько занимательных цифр. Как известно, кодирование происходит на основе сгенерированного ключа определенной длины. Стандартом де-факто стала длина в 128 бит (секретные службы и другие организации подобного рода используют 192- и 256-битные ключи). Теперь посмотрим, возможно ли их подобрать. Судите сами: из 170 бит можно составить столько ключей, сколько есть атомов на нашей планете, а из 223 — столько, сколько есть атомов в нашей галактике. Лишь ключи длиной в 56 бит теоретически поддаются подбору, но и их может быть неисчислимо множество. Для сравнения: из 61 бита можно составить столько ключей, что оно будет примерно равно возрасту Вселенной в секундах.

само за себя. Тайно или в открытую (в зависимости от вашего выбора) она следит за вводимым с клавиатуры текстом и буфером обмена, скрупулезно записывает адреса всех посещенных сайтов и названия запущенных программ, а также с указанной периодичностью делает снимки экрана. Все собранное добро можно просмотреть либо в окне программы (которое вызывается вводом в строку Run кодового слова), либо выслать на указанный электронный почтовый ящик.

WinSession Logger умеет все то же самое плюс делает снимки экрана при нажатии клавиш мыши, следит за беседами в MSN и Windows Messenger, а помимо двух вышеуказанных способов доставки «разведанных» может залить все логи на заданный в настройках FTP-сервер. Однако сами логи оказались нам недостаточно подробными и не очень удобными для просмотра.

Засим можно считать поставленную задачу выполненной — вряд ли кто-то уже сможет украсть у вас хоть один секретный файл. Конечно, для полной защиты понадобятся еще хорошие антивирус и файрвол, но об этом как-нибудь в другой раз. ■



МЕХАНОИДЫ ВОЙНА КЛАНОВ

1C

Ролевая игра для тех, кто
любит свободу и готов
принимать решения



SKYRIVER
STUDIOS

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

ADOBE PHOTOSHOP 8.0

Разработчик: Adobe
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$649
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: www.adobe.com/products/photoshop/main.html



Нет на свете графического редактора более продуманного и функционального, чем **Photoshop**. Программа способна сделать с изображением практически все что угодно, главное — знать как. А на то, чтобы это узнать, уйдет не один месяц и даже не год: возможностей у программы не перечислить. Поэтому, собственно, и цена такая кусачая.

Рейтинг: **10**

СВЕЖАТИНА!

1CLICK&LOCK 2.8

Разработчик: Softstack
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$29
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: www.softstack.com



1Click&Lock висит в трее и по первому свистку блокирует компьютер. Это очень удобно тогда, когда вам нужно куда-то отлучиться от компьютера, а разлогиниваться не хочется.

Рейтинг: **7**

ATNOTES 9.5

Разработчик: Thomas Ascher
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://atnotes.free.fr>



Знакомы с программами-напоминалками, которые позволяют обклеивать рабочий стол желтыми стикерами? Так вот, **ATnotes** — то же самое, только стикеры висят на экране не постоянно,

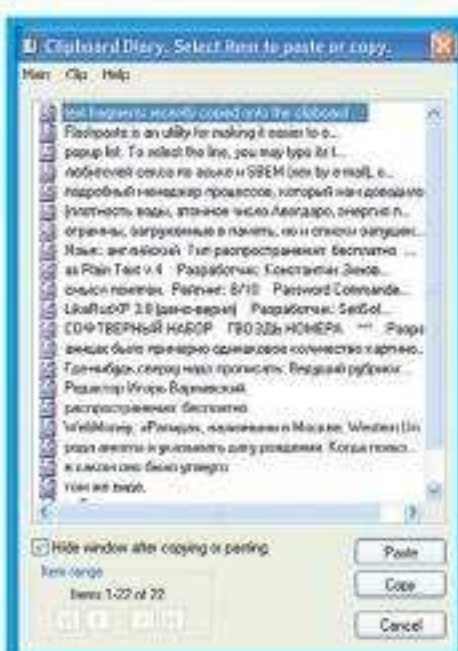
а появляются в условленное время.

Рейтинг: **8**

CLIPBOARD DIARY 1.2

Разработчик: Softvoile
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://clipdiary.softvoile.com>

Те, кто много работает с текстами и часто использует копирование в буфер/вставку, знают, что эта функция таит в себе немалую опас-

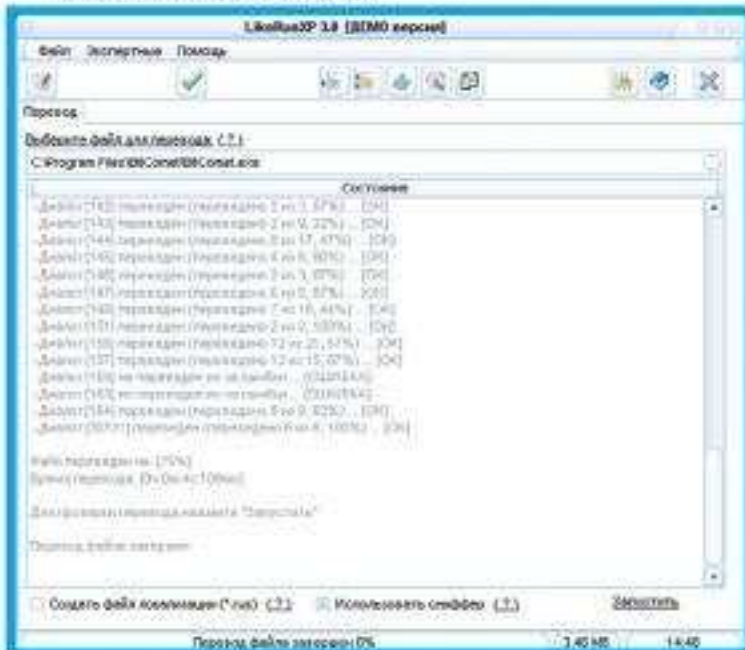


ность. Скопировал, скажем, откуда-то пароль, удалил исходник, а перед тем, как вставить его куда-то, скопировал в буфер по ошибке еще что-то. Вуаля — пароль навсегда потерян, поскольку поверх него в буфер записалась другая информация. С **Clipboard Diary** подобный сценарий невозможен — программа скрупулезно конспектирует в отдельный файл все, что вы копируете в буфер. По умолчанию емкость утилиты составляет 3000 фрагментов, но при необходимости ее можно увеличивать хоть до бесконечности. Жалко только, что нет поиска — искать старые фрагменты вручную очень неудобно.

Рейтинг: **8**

LIKERUSXP 3.8 (DEMO-ВЕРСИЯ)

Разработчик: SetiSoft
Язык: английский, русский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$12
Способ оплаты: почтовый, банковский перевод, WebMoney, «Репид», наличными в Москве, Western Union, «Анелик»
Сайт: www.setisoft.com

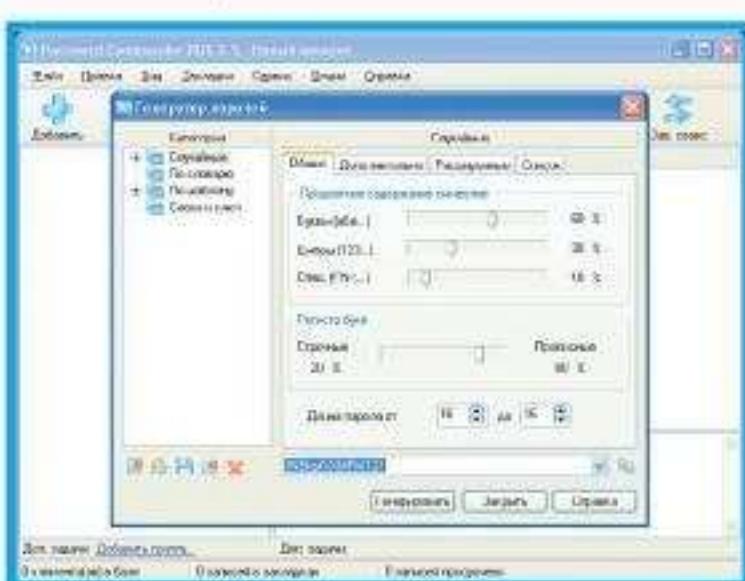


Если у вас проблемы с английским и вы из-за этого не можете разобраться с какой-то утилитой, на помощь придет **LikeRus XP**, которая автоматически переводит... программы. Процедура элементарная: указываете исполняемый файл, и LikeRus XP тут же его транслирует его на великомогучем. Толмач из нее получается далеко не идеальный (некоторые менюшки не влезают в отведенное им место, кое-где появляются какие-то странные символы), зато смысл понятен.

Рейтинг: **8**

PASSWORD COMMANDER PRO RUS 2.5

Разработчик: «Атис»
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.pascom.ru



ность. Скопировал, скажем, откуда-то пароль, удалил исходник, а перед тем, как вставить его куда-то, скопировал в буфер по ошибке еще что-то. Вуаля — пароль навсегда потерян, поскольку поверх него в буфер записалась другая информация.



О РАЗДЕЛЕ

«Софтверный набор» — раздел на нашем CD/DVD, где публикуются разного рода программы. В журнале они снабжены укороченными, а на CD/DVD — развернутыми описаниями и иллюстрациями.

В состав «Софтверного набора» входят рубрики «Гвоздь номера» (лучшая программа во всей подборке, она всегда бесплатна), «Свежати́на!» (тоже в основном бесплатные утилиты) и «Игроманский стандарт» — самые важные программы, которые мы выкладываем постоянно (или с некой периодичностью), а также их обновления. В него входят: **Ad-Aware 1.06**, **Adobe Reader 7.05** (в комплекте с **Adobe Reader SpeedUp 1.32**), **AdsCleaner 4.3**, **DirectX 9.0c**, **DivX 6.0**, **DOSBox 0.63**, **Download Master**, **Fraps 2.7.1**, **Kaspersky Antivirus Personal 5.0**, **Kaspersky Anti-Hacker 1.8**, **ICQ (Lite 5.03 и Pro 2003b)**, **K-Lite Mega Codec Pack 1.42**, **Light Alloy 3.4**, **Macromedia Flash Player 8.0.22**, **Microsoft .NET Framework 1.1**, **Process Explorer 9.25**, **QuickTime 7.0.2**, **RAD Video Tools**, **Spybot — Search & Destroy 1.4**, **System Mechanic Professional 6.0**, **Total Commander 6.53**, **VobSub 2.23**, **Winamp 5.11**, **WinRAR 3.51**.

«Софтверный набор» также включает в себя все программы, которые упоминаются нами в обзорах софта на соседних страницах.

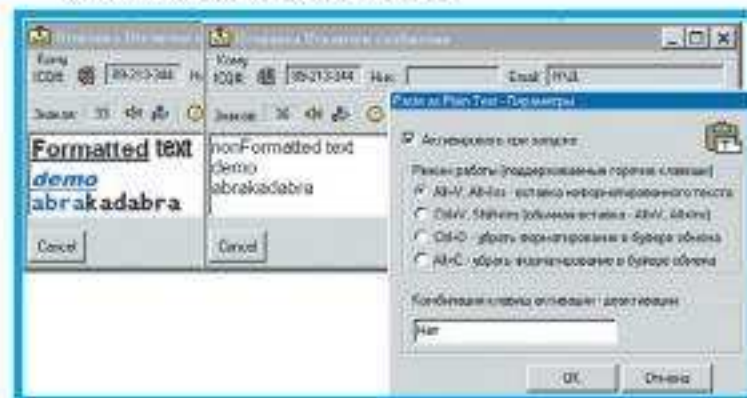
Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на CD/DVD, пишите на **SOFT@IGROMANIA.RU!**

Один из главных недостатков интернета — необходимость по сотне раз на день вводить логины, пароли, заполнять разного рода анкеты и указывать дату рождения. Когда пользуешься Сетью ежедневно, это задалбливает просто до невозможности. Если вас это тоже достало, имеет смысл установить **Password Commander Pro** — по нажатию Win+A утилита будет вводить пароли и логины самостоятельно (при условии, что вы предварительно внесли их в базу программы). В ней же можно хранить пароли (в зашифрованном виде) и генерировать новые.

Рейтинг: 8/10

PASTE AS PLAIN TEXT V.4

Разработчик: Константин Зиноватый
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://sottnick.narod.ru>



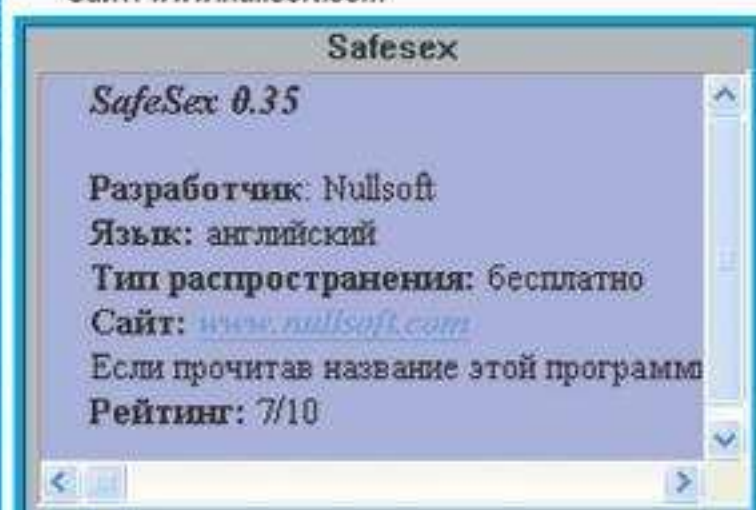
Что будет, если выделить на каком-нибудь сайте произвольный фрагмент текста, скопировать его в буфер и попытаться вставить в **MS Word**? Текстовый редактор надолго задумается, а потом возьмет и ляпнет содержимое буфера в том виде, в каком оно было утянуто с сайта, — с нестандартными шрифтами, элементами управления и всей остальной шелухой. Приводить такой текст в божеший вид очень муторно: надо менять кегль, шрифт, цвет шрифта, отступы и многое другое. Выход в такой ситуации только один — воспользоваться функцией **Специальная вставка -> Неформатированный текст**. Содержимое буфера при этом будет вставлено в том же виде, в каком у вас был остальной

текст в документе. Вот только лазить каждый раз в меню неудобно, поэтому лучше установить программку **Paste as Plain Text**. Она делает то же самое, но гораздо быстрее — по нажатию Alt+V (обычная вставка — Ctrl+V).

Рейтинг: **7**

SAFESEX 0.35

Разработчик: Nullsoft
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.nullsoft.com

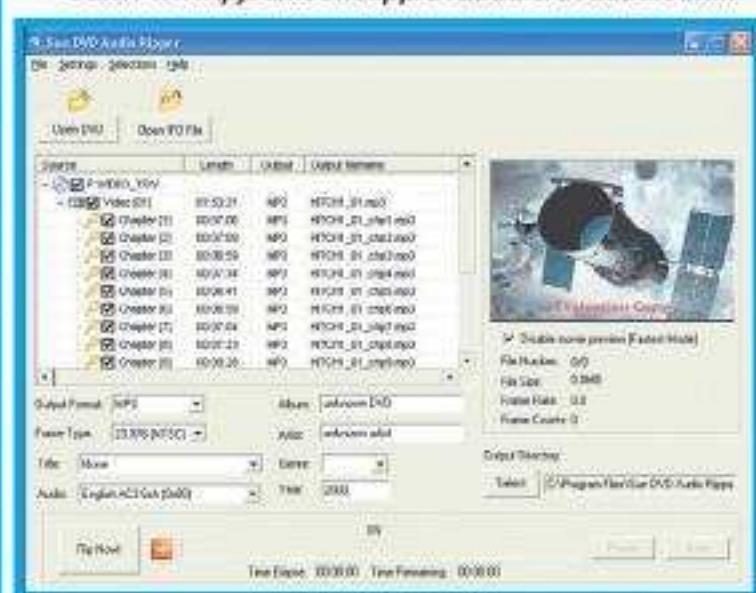


Если, прочитав название этой программы, вы подумали, что речь идет о каком-то контрацептивном файерволе для любителей секса по аське и SBEM (sex by e-mail), спешим вас жестоко разочаровать. **SafeSex** — всего-навсего маленький стикер, который, будучи запущенным, висит поверх всех окон. «Безопасным» он называется потому, что доступ к чтению и редактированию записей пользователя возможен только после ввода пароля. Это удобно, когда вам нужно спрятать какую-то конфиденциальную информацию, чтобы отойти ненадолго от компьютера, не выключая его и не разлогиниваясь.

Рейтинг: **7**

SUN DVD AUDIO RIPPER 2.0

Разработчик: Pjsun Computing
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$22
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, почтовый или факсимильный перевод
Сайт: www.pjsun.com/app/dvdaudio/dvdaudio.htm



Приглянулся саундтрек какой-то кинокартины, а возможности купить или скачать его из Сети у вас нет? Не проблема — при наличии DVD с фильмом и программы **Sun DVD Audio Ripper** вы сможете раздобыть его самостоятельно. Вам нужно лишь натравить утилиту на IFO-файл с саундтреком (вычисляется методом тыка — обычно их несколько), и минут через двадцать она выдаст подборку музыки. Правда, имейте в виду, что у программы есть одно подлое свойство — незарегистрированная версия выдирает не более 50% треков.

Рейтинг: **8**

WEATHERMATE 2.7

Разработчик: Ravi Bhavnani
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://ravi.com/wm>

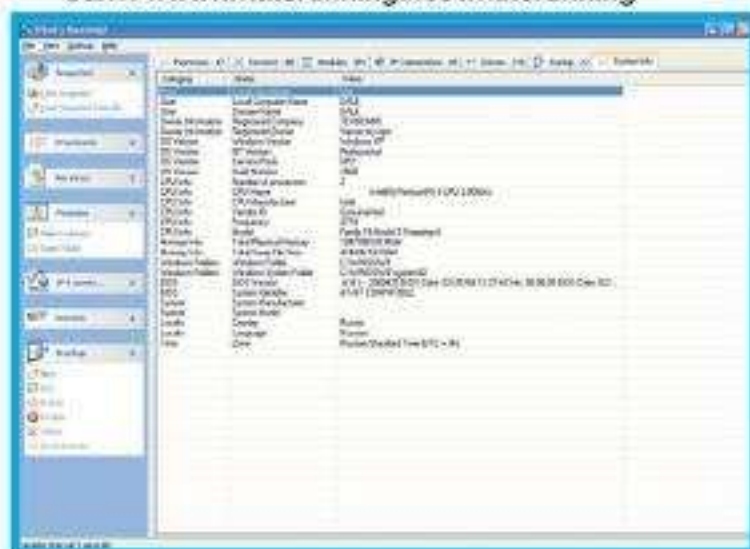


Весьма минималистичная программка для отслеживания погоды. В списке регионов присутствуют практически все страны и все более или менее крупные населенные пункты. Метеосводки берутся с сайта www.weatherchannel.com каждые полчаса (частота обновлений настраивается). **WeatherMate** может висеть поверх всех окон, а может и прятаться в торе. Плохо только одно: температура показывается в фаренгейтах — цельсии, увы, не предусмотрены.

Рейтинг: **8**

WHAT'S RUNNING? 2.1.1.483

Разработчик: What's Running.net
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.whatsrunning.net/whatsrunning



Самый подробный менеджер процессов, который нам доводилось видеть. **What's Running?** отображает не только программы, загруженные в память, но и списки запущенных сервисов, драйверов и утилит, автоматически загружающихся при старте Windows. Каждый пункт снабжен подробными комментариями: в каком каталоге искать данный конкретный модуль, сколько памяти он занимает, через какой порт выходит в Сеть и так далее. Любой процесс, службу или соединение можно тут же выгрузить из памяти или отключить. Также есть возможность делать резервные копии списков — на случай краха системы или еще каких-нибудь проблем.

Рейтинг: **8**

ТАКЖЕ НА ДИСКЕ

Alex Fast Reader 2.1. Программа для обучения быстрому чтению. Сам процесс обучения выглядит следующим образом: Alex Fast Reader быстро прокручивает на экране фрагменты из текста (конечно, не абы как, а последовательно), а вы должны успевать их читать. Если успеваете/не успеваете, можно сделать скорость повысить/пониже.

Annotation Pilot 1.46.04 demo. Утилита для захвата и редактирования скриншотов.

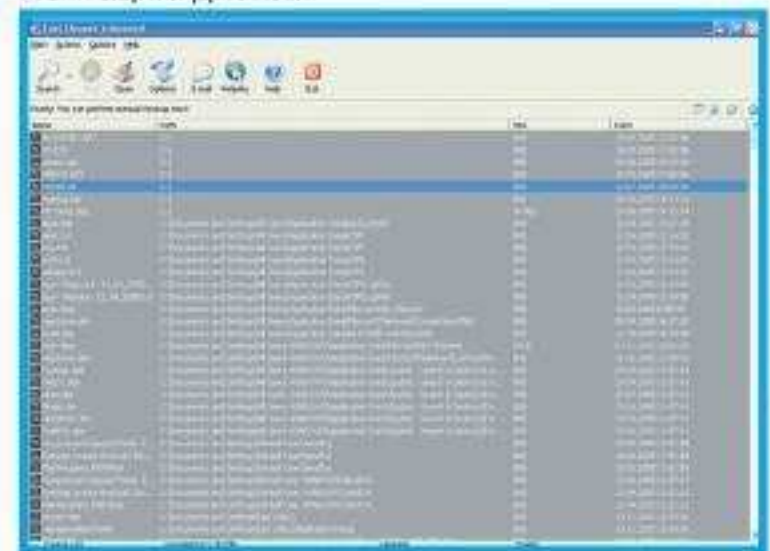
ArtsEyes 1.0. Удаляет с фотографий эффект красных глаз.

Best Flash Player 4.5. Крошечная программа для просмотра Flash-файлов (SWF).

Helper. Находка для студента или школьника. «Помощник» содержит в себе разъяснение основных физических постоянных (плотность воды, атомное число Авогадро, энергия покоя нейтрона и т. д.), десятичных

приставок (йотта, тера, экса), несимметрических и внесистемных единиц измерения (золотник, сажень, гарнец). Любое из них можно тут же скопировать в буфер и вставить, например, в реферат. Тут же есть калькулятор — правда, полностью идентичный виндовому.

Fast Cleaned 4.5 build 0925. Своего рода «клизма» для компьютера: удаляет временные файлы, cookies, очищает кэш браузера. Этой же программой можно сделать дефрагментацию дисков.

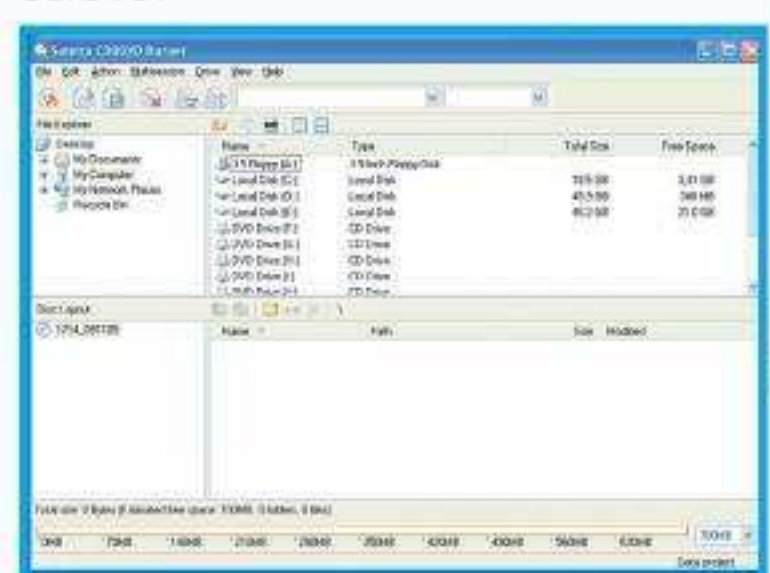


NetSpeeder 3.58 build 980. Интернет-твикер, ускоряющий соединение с Сетью на 300% (по словам его разработчиков, конечно). Не знаем, как насчет 300%, но 30% при определенных условиях он дать может. Утилита воспринимает все типы соединений: диалап, DSL, выделенку и даже беспроводную связь.

Restart 1.55. Программка дежурит в торе и по первому клику мыши готова перезагрузить, выключить компьютер или перевести его в режим ожидания.



Sateira CD&DVD Burner 2.32. Утилита для прожига дисков, создания образов и стирания данных с перезаписываемых CD/DVD.



К СТАТЬЕ «ОТ ШПИОНА ЕСТЬ ПРИЕМЫ»

Все программы, перечисленные в статье «От шпиона есть приемы», вы найдете на наших CD/DVD. Это: **CryptoExpert 2006 Lite**, **CryptIt**, **EncryptOnClick**, **Message Smuggler**, **LockMyText**, **MySecurityVault**, **Password Generator**, **System Security 2006**, **Toddler Keys**, **All-in-One SECRETMAKER**, **Ccleaner**, **CyberShredder**, **Advanced Archive Password Recovery**, **Passware Kit**, **Asterisk Key**, **WinKeyDOS**, **Elite Keylogger** и **WinSession Logger**.

BATTLEFIELD 2

ГОНКИ НА
ПОЛЕ БОЯ

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

E-MAIL: RUБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

По полю боя на бешеных скоростях несутся к финишу два джипа. Идут вровень, ведя ожесточенную борьбу. Один из гонщиков начинает понемногу вырываться вперед. Другой, не желая уступать, начинает его таранить. Тот отвечает тем же. Так оппоненты толкаются до крутого поворота. На нем уходящая в отрыв машина, получив от другой удар в бок, с грохотом вылетает на обочину... Непривычная, согласитесь, для Battlefield 2 картина?! А между тем после сегодняшнего «вскрытия» подобное станет возможным. Ведь мы превратим Battlefield 2 в самые настоящие аркадные автогонки.

ФИНИШ

Первое, что мы сделаем, это посетим директорию <Каталог игры>\mods\bf2\Levels. Она разбита на подкаталоги, каждый из которых отвечает за определенную карту. Прежде всего вы должны определиться, на базе какой из них вы будете создавать гоночную трассу. В качестве наглядного примера возьмем карту Dalian Plant, а точнее — ее вариант, рассчитанный на 16 игроков (упомяная далее этот уровень, мы будем иметь в виду именно эту конфигурацию карты). Стоит сразу оговориться, что предложенная далее схема подходит абсолютно для всех уровней. Однако, если вы задействуете какую-то другую карту, вам придется больше экспериментировать с подходящей расстановкой контрольных пунктов и точек респава.

При налаживании трассы мы будем потрошить архив server.zip из папки карты. А в нем нам в первую очередь понадобится папка \GameModes. Она посвящена режимам игры, доступным на данном уровне: многопользовательский (ему соответствует подкаталог \gpm_cq) и одиночный (\sp1).

Обратимся к последнему. Откроем в стандартном «Блокноте» файл GameplayObjects.con, лежащий в директории \sp1\16. Структуру файла с таким именем мы разбирали в предыдущем «вскрытии» игры. Так что в случае чего обращайтесь к тому материалу.

Зададим место финиша трассы. Для этого отредактируем третью часть файла — Control Points, отвечающую за расстановку контрольных точек. Всем точкам (в примере с уровнем Dalian Plant их четыре) нужно присвоить одинаковые координаты. Делается это с помощью правки значения параметра Object.absolutePosition во всех подразделе-

лах (каждый из них соответствует отдельно-му контрольному пункту, поэтому в нашем случае их четыре) второго блока (начинается после строки if v_arg1 == host). Обратите внимание на то, что первое число в значении этого атрибута соответствует оси X, второе — Z, третье — Y. Все эти числа нужно заменить координатами одной из имеющихся контрольных точек и немного подкорректировать полученное значение, чуть сдвинув пункт по оси X или Y. Это перемещение позволит сместить в сторону столб с флагами наций, убрав его из огражденной зоны. А игрокам, финишируя, не придется объезжать дополнительные препятствия.

Если говорить о карте Dalian Plant, то на ней для финиша можно использовать слегка измененное месторасположение пункта под названием Reactors (имя подраздела указано в конце его первой — закомментированной — и второй строк) — 88.000/153.170/-32.000. После произведенной операции все контрольные точки карты переместятся в одну точку, расположенную прямо на дороге. Эта точка и будет финишем.

Помимо координат необходимо поменять командную принадлежность контрольных точек. Одна из них обязательно должна быть на момент начала игры собственностью первой команды, еще одна — второй. Иначе солдаты попросту не смогут «родиться». Чтобы этого не произошло, убедитесь в том, что один из подразделов первого блока несет в себе строку ObjectTemplate.team 1, а еще один — ObjectTemplate.team 2. Остальные этот параметр содержать не должны — то есть относящиеся к ним контрольные точки должны быть нейтральными.

Что касается уровня Dalian Plant, то здесь в плане принадлежности точек той или иной команде ничего менять не нужно.



Джип «Хаммер» — почти идеальная машина для гонок. Отличается не только высокими скоростными данными, но и хорошей проходимостью.

Одна из них (Powerplant) и так уже принадлежит китайцам, другая (Construction site) — американцам. Оставшиеся две (Reactors и Mainentrance) нейтральны.

Есть и еще одно важное преобразование, которое необходимо проделать над контрольными пунктами. По умолчанию, чтобы захватить любой из них, игрок должен постоять рядом с ним в течение десятка, а то и более секунд. В нашем случае это явно лишнее. Чтобы гонщику, прибывшему первому на финиш, не приходилось долго дожидаться победы, скорректируем значения характеристик ObjectTemplate.timeToGet Control (задает время, которое требуется для захвата данной контрольной точки в случае, если она нейтральна) и ObjectTemplate.timeToLoseControl (время, уходящее на нейтрализацию данной контрольной точки, если ею владеет соперник) во всех подразделах первого блока из части файла Control Points. Во всех случаях обоим показателям ставим значение 1. Теперь победитель заезда, как и положено, будет объявляться сразу по прибытию на финиш.

Осталось только уменьшить радиус контрольных пунктов карты до отметки 3. Иначе участники гонок смогут финишировать, находясь на почтительном расстоянии от самой точки финиша. Чтобы это исправить, в этих же подразделах подредактируйте значение характеристики ObjectTemplate.radius.

НА СТАРТ...

Теперь определим точку старта. В этом нам поможет вторая часть (Spawn Points) файла, в которой прописаны точки респава. Обратите внимание на то, что некоторые из них имеют схожие имена: на конце первых двух строк соответствующих им подразделов стоит одно и то же слово, но за ним



В ускорении и прыгучести тачка с кодовым именем JEP_Paratrooper равных нет.

следуют различные числа. Например, на карте Dalian Plant есть более десятка мест респава с именем **CPNAME_DP_SP16_maintenance_X**, где X — число, позволяющее отличить точку от подобных. Такие подразделы относятся, по сути, к одной локации и представляют собой возможные варианты «появления на свет» солдата в ее пределах. Причем «родственные» точки располагаются очень близко друг к другу, что заметно по их координатам.

Оставим на карте только две любые точки респава, наделенные схожими именами. Говоря о Dalian Plant, пусть это будут пункты **maintenance_7** и **maintenance_10**. А остановили мы выбор именно на этих двух точках, так как они находятся далеко от финиша. Если вы работаете с какой-то другой картой, посмотрите, чтобы один из оставшихся пунктов максимально расходился в координатах (главным образом по первой и третьей) с точкой финиша. Это нужно для того, чтобы трасса не получилась слишком уж короткой.

Итак, удалим из второй части файла все подразделы кроме четырех, два из которых относятся к одной точке респава, а два — к другой. Иными словами, каждой точке соответствует два подраздела (без любого из них пункт не будет функционировать). Комментарий к первому из них начинается с сочетания **SpawnPointTemplate**, ко второму — просто с **SpawnPoint**. Во втором подразделе задаются координаты точки респава (показатель **Object.absolutePosition**) и направление, в котором она будет повернута (**Object.rotation**).

Кстати, о координатах. Одной из оставшихся точек, редактируя показатель **Object.absolutePosition**, присвоим координаты другой (той, что находится подальше от финиша), а потом чуть скорректируем в полученном значении первый или третий компонент, уменьшив или увеличив его на 5—10 единиц. Кроме того, гонщики должны находиться на одной линии. Для этого необходимо, чтобы первая или третья координата одной из них совпадала с соответствующей координатой другой.

Запустив игру, удостоверьтесь в том, что выбранные вами начальные точки находятся на открытом пространстве. Если же вы попали внутрь каких-либо помещений, вам придется перенести отправные пункты в другое место.



Таран идущего впереди оппонента. В некоторых ситуациях — выигрышная стратегия.

Для карты Dalian Plant точкам старта вполне подойдут следующие координаты: **-229.000/153.296/-255.000** — для одной из них и **-222.000/153.296/-255.000** — для другой. При таких значениях участники заезда будут равноудалены от финиша. Помимо этого желательно развернуть гонщиков лицом к финишу. Для этого необходимо отрегулировать настройку **Object.rotation**, которой вы в обоих случаях должны прописать следующее значение: **0/0/0**. Если же вы работаете не с Dalian Plant, оптимальное значение этого параметра может быть иным. Оно подбирается экспериментальным путем (в нашем случае менять следует только первое число). Но значение в любом случае должно быть одинаковым в двух отобранных ранее подразделах.

На этом операции со стартовыми точками не заканчиваются. В первом подразделе, соответствующем любой точке респава, наличествует характеристика **Object.Template.setControlPointId**. Она задает идентификационный номер контрольной точки, к которой «привязан» данный пункт респава. Посредством этой связи определяется, какой нации принадлежит точка «рождения» на момент начала игры. Ведь контрольный пункт, в свою очередь, может быть собственностью одной из противоборствующих сторон. Он может быть и нейтральным, но тогда «привязывать» к нему точки старта не имеет смысла, поскольку последние попросту не будут работать.

Изменим настройку **Object.Template.setControlPointId** для отправных пунктов следующим образом. Одному из них пропишите значение одноименного атрибута из подраздела третьей части файла, в котором прописана контрольная точка, принадлежащая первой команде (в этом подразделе есть строка **ObjectTemplate.team 1**). Другому — значение того же параметра, но из подраздела, отведенного под контрольный пункт второй команды (здесь имеется строка **ObjectTemplate.team 2**).

В случае с Dalian Plant поставьте в значения параметров **Object.Template.setControlPointId**, принадлежащих точкам «рождения» **maintenance_7** и **maintenance_10**, числа **501** (соответствует контрольному пункту **powerplant**) и **502** (контрольная точка **constructionsite**) соответственно.



СРЕДСТВА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Следующий этап в создании трассы — расстановка транспортных средств. Мы поставим их совсем близко к точкам старта. Так, чтобы игроку сразу после «рождения» оставалось только сделать пару шагов по направлению к своей машине и нажать клавишу **E**. После чего заезд начнется.

Все имеющиеся на карте средства передвижения прописаны в первой части файла (**Object Spawner**). В заезде будут участвовать два гонщика — по одному на нацию. Поэтому и машин (а соответственно — и подразделов в каждом блоке данной части файла) должно остаться только две. Это могут быть любые подразделы. Однако удобнее будет пользоваться теми из них, имена которых повторяют названия выбранных ранее точек старта. Например, на карте Dalian Plant логично остановить свой выбор, скажем, на пунктах **maintenance_LJ** и **maintenance_AAV**.

В первом блоке начальной части файла оставьте два подраздела, соответствующие приглянувшимся вам точкам, и еще два, посвященных им же, — во втором разделе. Все остальные подразделы из этой части файла должны быть удалены.

Содержимое двух оставшихся подразделов из первого блока подотредактируем так, чтобы оно выглядело следующим образом:

```
ObjectTemplate.create ObjectSpawner
CPNAME_DP_SP16_*
ObjectTemplate.activeSafe ObjectSpawner
CPNAME_DP_SP16_*
ObjectTemplate.modifiedByUser esj
ObjectTemplate.isNotSaveable 1
ObjectTemplate.hasMobilePhysics 0
ObjectTemplate.setObjectTemplate Y X
```

На месте «*» указывается название пункта появления машины. На месте **Y** — команда (**1** — китайцы или МЕС, **2** — американцы), которой изначально предназначается транспортное средство (хотя пользоваться им может и ее соперник), появляющееся в данной точке. Поставьте вместо **Y** единицу в случае с первой точкой и двойку в случае со второй.

Что касается **X**, то он должен быть заменен кратким названием интересующей вас машины. Возможные значения **X** составляют имена подкаталогов **\Air** (здесь собраны



файлы, посвященные воздушным транспортным средствам), `\civilian` (транспорт мирного населения), `\Land` (наземные средства передвижения) и `\sea` (водные) директории `\Vehicles` архива `Objects_server.zip` (о нем упоминалось в предыдущем «вскрытии» игрушки). Понятно, что нас в данном случае будут интересовать наземные транспортные средства. Хотя, в принципе, никто не мешает вам сделать гонки на лодках. Но это отдельная тема для разговора.

Лучше всего для гонок подходят армейские джипы: `JEEP_FAAV`, `jep_mec_paratrooper`, `jep_nanjing`, `jep_vodnik`, `JEP_Paratrooper` и `USJEP_HMMWV`. Особенно хороши последние два, первый из которых представляет собой небольшой скоростной джип, а второй — всем известный «Хаммер» (быстрая, надо сказать, тачка, да еще и с толстой броней). Впрочем, можно выбрать и какие-то другие средства передвижения. Скажем, если вы любите экстрим, почему бы не устроить гонки на танках (объект `tnk_type98`)? Скорости, правда, будут небольшими. Но это вполне компенсируется стрельбой. А что может сравниться с удовольствием взорвать точным выстрелом уходящего в отрыв соперника?

Теперь подредактируем два оставшихся подраздела из второго блока первой части файла. В них мы произведем следующие изменения. Характеристике `Object.rotation` мы присвоим то же значение, что мы придали одноименным настройкам, связанным с начальными точками (для `Dalian Plant` это, напомним, `0/0/0`). Параметру `Object.absolute Position` из первого подраздела придадим значение, близкое (отличающееся примерно на 5—10 единиц по первой координате и где-то на 5 по третьей в любую сторону) к тому, что присвоили одноименной характеристике, относящейся к первой точке старта (часть файла `Spawn Points`). В примере с `Dalian Plant` оно может, например, выглядеть так: `-239.000/153.296/-260.000`. В значение того же атрибута, но из второго подраздела поместим числа, близкие (по тому же принципу, что и в случае с предыдущим подразделом, но отличающиеся от оригинала в другую сторону) к координатам второго начального пункта. Например, для `Dalian Plant` годится следующий вариант: `-212.000/153.296/-260.000`.

То же самое (только в данном случае речь идет о точном заимствовании) необходимо проделать и с характеристикой `setControlPointId`, поменяв ее значение в обоих подразделах второго блока на идентификационный номер соответствующей стартовой точки. Если говорить о `Dalian Plant`, то в подразделе `mainentrance_LJ` рядом с показателем `setControlPointId` должно стоять число `501`, а в `mainentrance_AAV` — `502`.

Мы расположили автомобили на старте максимально удобно для игроков. Осталось только внести все те изменения, которым мы подвергли сингловую карту, в ее многопользовательский аналог. Для этого достаточно скопировать файл `GamePlayObjects.con`,

который мы правили до этого, поверх находящегося с ним в одном архиве одноименного файла, лежащего в папке с именем вида `\GameModes\gpm_cq\N`. На месте `N` здесь указывается размер карты. Нас интересует тот же вариант уровня, что мы корректировали в случае с сингловой картой. В разобранном примере с `Dalian Plant` это будет подкаталог `\16`.

ФИНАЛЬНЫЕ ШТРИХИ

Завершающей стадией подготовки гонок является правка файлов `Init.con` и `gpm_cq.py` (хранятся в директории `<Каталог игры>\mods\bf2\python\game\gamemodes`). Первый из них вы найдете в папке интересующего вас уровня — в архиве `server.zip`. В нем мы произведем ряд изменений, в первую очередь — над параметрами с именем `gameLogic.setDefaultNumberOfTicketsEx`. Их в файле целых восемь штук. Каждый из них определяет стартовое число очков у той или иной команды. Значение каждого такого атрибута складывается из трех составляющих. Первое число определяет размер карты (по максимальному числу игроков), второе — нацию, к которой относится параметр (`1` — китайцы или `MEC`, `2` — американцы), а третье — как раз количество очков.

Поставьте единицу в заключительный компонент значения двух атрибутов, отводящихся под разные команды и в то же время соответствующих именно тому размеру карты, на базе которого вы создавали трассу. Напомним, что в нашем примере с `Dalian Plant` мы использовали ее наименьшую — на `16` игроков — форму. Так что корректировать мы будем следующие строки, заменив в них число `100` на `1`:

```
gameLogic.setDefaultNumberOfTicketsEx  
x 16 1 100
```

```
gameLogic.setDefaultNumberOfTicketsEx  
x 16 2 100
```

Теперь противоборствующие стороны в начале игры будут иметь в своем активе по два очка. Два, потому что в файле `gpm_cq.py` имеется фрагмент кода, в котором начальное число очков увеличивается вдвое. Вот эта строка:



Гонки на танках. Можно даже пострелять в соперника, уходящего в отрыв.

```
return int(mapDefaultTickets *  
(bf2.serverSettings.getTicketRatio() / 100.0))  
Ее нужно укоротить до такого вида:  
return int(mapDefaultTickets)
```

В результате у обоих гонщиков останется лишь по очку. Поэтому никому из них не придется стоять на финише, дожидаясь, пока у его оппонента не иссякнет запас драгоценных баллов.

Напоследок выставим число компьютерных гонщиков в файле `AIDefault.ai` (располагается в каталоге `\mods\bf2\AI`). Чтобы он был один (соответственно количеству противоборствующих сторон), в строке `aiSettings.setMaxNBots 64` исправим число `64` на `1`. Кроме того, чтобы изменения вступили в силу, вставим в файл следующую строку: `aiSettings.overrideMenuSettings 1`. Если же говорить о мультиплеере, то здесь количество гонщиков вы можете выбрать в самой игре в настройках сервера.

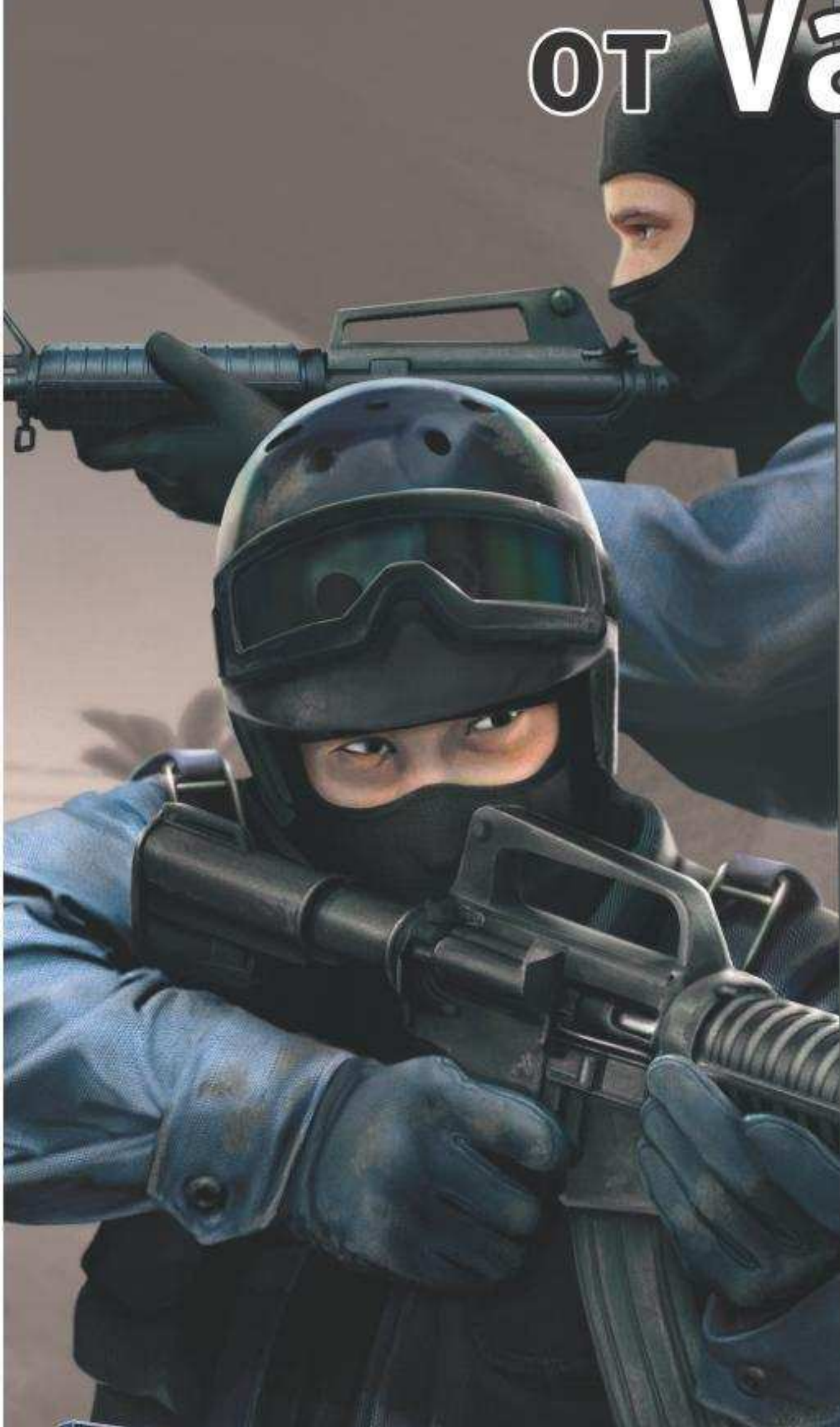


На этом все основные приготовления завершены. Теперь, когда одна трасса готова, хорошо бы сделать еще одну-две (а может — и больше). Это поможет превратить игру в полноценные аркадные автогонки. Хотя мы и так уже имеем весьма интересный и играбельный мод. Единственные его минусы, вытекающие из недостатков самой игры, — слабый `AI` компьютерных игроков (это проявляется в их не слишком-то развитых водительских навыках) и невозможность участия в заезде более чем двух гонщиков.

Впрочем, гонщиков может быть и больше. Но при этом они все равно будут представлять только две команды. А можно и вовсе устроить заезды на танках... Надо лишь проявить немного смекалки. ■



Официальные русские версии легендарных игр от Valve!



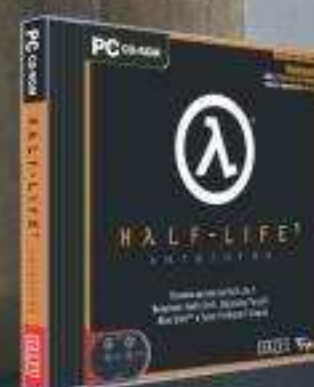
COUNTER-STRIKE™ 1
COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO®
ОФИЦИАЛЬНЫЙ БОТ ДЛЯ COUNTER-STRIKE™
КЛЮЧ ДЛЯ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ



COUNTER-STRIKE™: SOURCE™
HALF-LIFE® 2: DEATHMATCH
DAY OF DEFEAT®: SOURCE™
КЛЮЧ ДЛЯ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ



HALF-LIFE® 2
COUNTER-STRIKE™: SOURCE™
HALF-LIFE® 2: DEATHMATCH
HALF-LIFE®: SOURCE™
КЛЮЧ ДЛЯ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ



HALF-LIFE® 1
OPPOSING FORCE®
BLUE SHIFT™
TEAM FORTRESS® CLASSIC
КЛЮЧ ДЛЯ ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ

VALVE

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

© 2005 Valve Corporation. All rights reserved. Valve, the Valve logo, Half-Life, the Half-Life logo, the Lambda logo, Counter-Strike, the Counter-Strike logo, the gunman logo, Counter-Strike: Condition Zero, Source and the Source logo, Day of Defeat, the Day of Defeat logo, Blue Shift, Opposing Force and Team Fortress are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are property of their respective owners.

бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

СОЗДАНИЕ УРОВНЕЙ

ДЛЯ

BATTLEFIELD

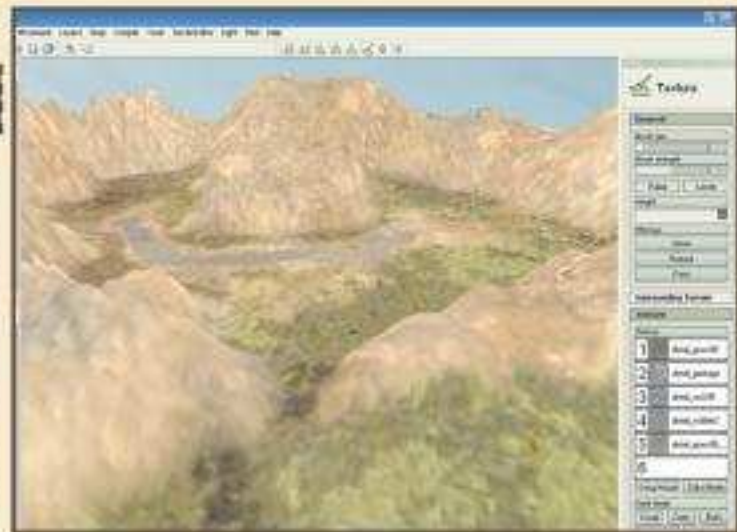
ВЛАДИМИР БОЛВИН

В прошлой статье, посвященной редактору уровней **Battlefield 2**, мы изготовили поверхность будущего уровня и закрасили его основной текстурой. Сегодня придадим карте более ухоженный вид, создадим базы противников, добавим разные предметы и запустим новый уровень.

КИСТЬЮ ПО ЗЕМЛЕ

Если вы этого еще не сделали, то самое время добавить вашему уровню разнообразия красок. Как вы помните, в прошлый раз мы с вами создали одну базовую текстуру и закрасили ей всю карту. И еще осталось 5 пустых слотов, в которые можно установить дополнительные картинки для обозначения разных типов поверхностей. Заполним их. Все делаем как в прошлый раз — при назначении первой текстуры.

Запускаем **TerrainEditor**, загружаем уровень (нажимаете пиктограмму **Load** и выбираете его из списка) и устанавливаем режим **Texture** (щелкнув иконку на панели инструментов). В окне **Resources** раскрываем **Ground Properties/Layers** (напоминаю, название «уровни» в этой вкладке обозначают разные типы текстур). Обратите внимание — к первому уровню добавлено название установленной в прошлый раз текстуры. Оно заключено в квадратные скобки (что-нибудь вроде **Layer 1 [detail_grass09]**). А в панели инструментов (которая сейчас называется **Texture**, поскольку установлен этот режим) под номером 1 показан образец материала. Остальные слоты пусты. Чтобы заполнить их — щелкаем в окне **Resources** по строчке **Layer 2** и выбираем нужную текстуру (вы проделывали это в первой статье). Если местность гористая, подходит комплект **ColorTexture: sand02_dark**, **DetailTexture: detail_rock06**, **Material: rock**. Точно так же заполняем остальные слоты: текстурами песка (**Sand**), мокрой глины (**Mud_wet**) и так далее.



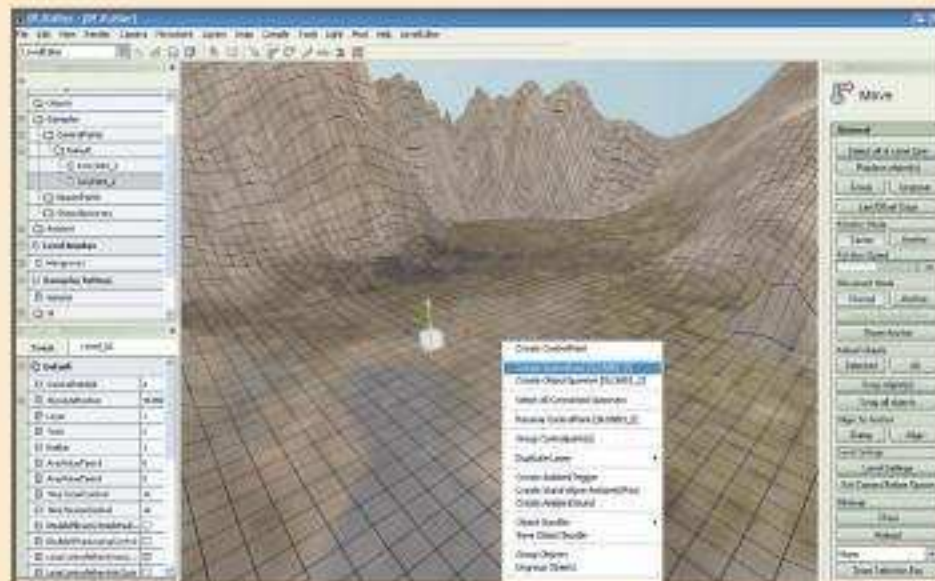
Использовать набор текстур в слотах очень удобно.

Когда все нужные материалы подобраны, переходим к «окрашиванию». Тут будет только одно отличие по сравнению с тем, как мы делали это в прошлый раз. Проведя кистью по поверхности, вы не увидите никаких изменений. Чтобы на первой текстуре проявилась новая, нужно нажать кнопку **Merge**. Как только местность на карте будет раскрашена должным образом, можно приступить к следующему этапу работы.

ПОПОЛНЕНИЕ РЕСУРСОВ

Чтобы довести карту до ума, нам придется оперировать различными объектами, которые по умолчанию недоступны. Изменим эту ситуацию. Заходим в меню **Mod/ Mod Manager**. В окне **Mod Manager — Active Mod: название_мода** выбираем закладку **Editor Content**. Слева перечисляются типы ресурсов. Те, которыми позволено управлять, помечены темными квадратиками. Устанавливаем разрешающие флажки напротив каждой строчки и нажимаем кнопку **Применить**.

Теперь в нашем моде можно манипулировать всеми типами ресурсов. Но есть еще одна проблема — папка **bf2** в окне **Resources**, которая должна служить источником объектов, практически пуста. Нажимаем на значок «+» под названием окна **Resources** (если задержать на нем курсор, то появится надпись **Add**). Из всплывающего меню выбираем строчку **Load Resource**. В верхней части диалогового окна **Load** раскрываем список модов (изначально там ука-



Создаем контрольную точку.



зано
назва-
ние на-
шего мода).

Выбираем в ка-

честве источника для загрузки **bf2**. Как видите, здесь есть что загружать. Добавим, к примеру, в мод заготовки для укладки дорог. Эти объекты находятся в папке **roads** окна **Load**. Выделяем строку с «дорожной» папкой ЛКМ и жмем кнопку **OK**.

Загрузка требует некоторого времени. По окончании в окне ресурсов появится новая группа — **objects/roads**. Кроме дорожных объектов загрузим и все остальное: модели солдат (**soldiers** и **kits**), техники (**vehicles**), подвижных и неподвижных предметов (**dynamicobjects** и **staticobjects**), оружия (**Weapons**), ресурсы из папки **common**.

ФЛАГИ НА БАШНЯХ

Боевые действия в **Battlefield 2** сводятся к захвату и удержанию контрольных точек, которые располагаются на важных стратегических объектах. Как минимум две из них представляют собой базы противников. Любой уровень **BF2** должен содержать хотя бы 2 точки, за которые будут бороться игроки. Из раскрываемого списка в левой части инструментальной панели выбираем **Level Editor**. Перемещаем камеру туда, где будет размещаться первая база. Щелкаем в этом месте правой кнопкой мыши (далее ПКМ) и из всплывающего меню выбираем пункт **Create ControlPoint**. На экране появляется

диалоговое окно, где в поле для ввода выделена надпись **(#Players)_(Team)_CP_(Basename)**. Нужно полностью заменить эту строчку названием создаваемого опорного пункта.

Нажимаем кнопку **OK**, и на карте появляется белый трехмерный квадратик, из центра которого выступают три разноцветные оси координат. К примеру, пусть будут **КОЛОВКИ_1**. Точно так же обустраиваем позицию противной стороны (пусть



Найти установленный флаг порой можно только «снизу».



Без построек карта выглядела бы пусто.



Взгляд из игры.

их база будет называться, например, **SLONIKI_2**). Выделите контрольную точку противника (выбрав на панели инструментов иконку **Select**). В окошке **TweakerBar** откройте вкладку **Tweak** и найдите параметр **Team**. Он обозначает номер команды, и по умолчанию там стоит 1. Для «Колобков» мы не изменяли эту цифру. Для «Слоников» поставим цифру 2, дадим знать редактору BF2Editor, что эта точка принадлежит другой команде.

Чтобы выделить любой контрольный пункт, можно щелкнуть на нем ЛКМ (в режиме **Select**) либо обвести рамкой (зажав ЛКМ). А можно использовать в этих целях окно ресурсов (**Resources**), где в папке **название_вашего_уровня/Gameplay/ControlPoints/Default** найдете названия своих контрольных пунктов. Стоит щелкнуть по строчке с названием один раз ЛКМ, и нужный объект будет немедленно выделен. Если кликнуть два раза — объект не только будет выделен, но и камера в окне просмотра немедленно переместится к нему.

Выделяем одну из контрольных точек, перемещаемся к ней на карте. Не снимая выделения, открываем вкладку **Tweak** на панели **TweakerBar**. Внизу списка параметров находим строчку **Flagpole** (флагшток) и выделяем ее щелчком ЛКМ. Справа от названия, в поле значений этого параметра, пусто. Дважды щелкните в нем ЛКМ. На карте в центре выделенной контрольной точки появится мачта флагштока. В поле параметра **Flagpole** обозначилась строчка **flagpole** (иногда, чтобы ее увидеть, нужно выделить какой-нибудь другой параметр).

Следует отметить такой момент: для первой контрольной точки флаг уже установлен (страна выбирается случайным образом). Обычно как только вы устанавливаете флагшток, флаг немедленно поднимается. На второй же контрольной точке придется поднимать полотнище самому. Вешаем флаг. Перемещаемся в окно **Resources**. Открываем папку **bf2/objects/common/flags**, в которой находятся файлы с американскими, китайскими, арабскими и «нейтральными» знаменами. Пусть это будет американский флаг. Нужно раскрыть папку **flag_us**. В ней лежит одноименный файл. В режиме выделения объектов (нажать иконку **Select** на панели инструментов) перетаскиваем файл **flag_us** в окно сцены, зажав ЛКМ, где «кидаем» его на белый квадрат контрольной точки. После этой операции в окне ресурсов

мода по адресу **название_мода/название_уровня/Objects/Default/flag_us** появился файл американского флага. Рядом в скобках указан его индивидуальный номер — к примеру, **flag_us (730)**. Он нужен для того, чтобы не путать флаги одной и той же страны, если на карте их будет использовано несколько. Посмотрим на флагшток. Почти наверняка флага на нем нет. Опустите камеру возле флагштока ниже уровня поверхности — американский прапор находится там. Чтобы принудительно поднять его на флагшток, можно сделать так:

- выделяем контрольную точку и открываем вкладку **Tweak** на панели **TweakerBar**;
- открываем группу параметров **AbsolutePosition** и копируем значения координат X, Y, Z в «Блокнот» (фактически, это координаты нижней точки флагштока);
- в окне ресурсов своего мода выделяем строчку с наименованием флага и возвращаемся к вкладке **Tweak** (там теперь указаны параметры флага);
- заменяем значения координат **AbsolutePosition** на сохраненные раньше (при этом можно наблюдать, как изменяется положение флага на сцене), полотнище должно оказаться точно под флагштоком;
- а теперь увеличиваем значение координаты Y примерно до 21 (флаг поднимется к макушке шеста).

ТАНКИ, КАРТА, ДВА СТОЛБА

Теперь добавим пункты «приема пополнения» для каждой команды. Неподалеку от любой контрольной точки щелкаем правой кнопкой мыши (далее ПКМ) и в контекстном меню находим строчку **Create SpawnPoint** [**название_ближайшей_базы**]. Тут же в диалоговом окне **Create New SpawnPoint** нам предложат обозначить пункт пополнения уникальным именем. Причем предлагается связать его с названием базы (к примеру, **SLONIKI_2_1**) по порядку номеров, которые указываются в конце. Оставляем его без изменений (но — можете называть как угодно, только не оставляйте пробелов между словами).

Обратите внимание на маленькую зеленую черточку, которая выступает из стенки прямоугольника, условно обозначающего в редакторе точку «возрождения». Она указывает направление, куда будет повернут лицом появившийся на поле боец (по умолчанию все будут смотреть на ближайшую базу). Чтобы поменять положение, нужно вы-

делить зеленый кубик **SpawnPoint**, выбрать на панели инструментов иконку **Rotate**, подцепить мышкой одно из концентрических колец вокруг точки (они окрашены в цвета пространственных осей X, Y, Z) и, зажав ЛКМ, разворачивать объект в нужную сторону. Похожим образом устанавливаем «пункты приема техники». Щелкаем ПКМ неподалеку от базы и выделяем в появившемся меню строчку **Create ObjectSpawner** [**название_ближайшей_базы**]. В диалоговом окне **Select Vehicle Type** выбираем тип бронемашин (к примеру, **CH_US_HeavyTank** — **[TNK_TYPE98/USTNK_M1A2]**). Аналогично вооружаем и сторону условного противника.

Декорации выстраиваем, перетаскивая подходящие статические объекты из окна **Resources**. К примеру, китайские постройки проживают по адресу **bf2/objects/staticobjects/asia**.

В завершение откроем свойства уровня (кнопкой **Level Settings** на панели **Editor**, справа). Окно свойств поделено на две части. В первой — все, что относится к первой команде. Другая часть содержит сведения о второй. Проверяем принадлежность армий. Они должны соответствовать установленным флагам. Закрываем окно кнопкой **OK**.

Внимание: Если вы перед этим закрывали редактор, то поля **Kit** окажутся пустыми! При попытке закрыть окно свойств появится окно предупреждения о проблеме. Просто заново загрузите в окно ресурсов bf2, как было описано ранее, папки **Soldiers** и **Kits**. Вновь вызывайте окно свойств уровня. Теперь оно не должно содержать пустых строчек.

Сохраняем все изменения (пиктограммой **Save All** на панели инструментов). Выбираем в меню пункт **Mod/Package MOD**, жмем кнопку **OK**, не меняя установок по умолчанию, и по окончании упаковки мода закрываем редактор BF2Editor. Запускаем игру. Выбираем **Multiplayer/Create Local**, находим свою карту в списке доступных. Выбираем уровень с минимальным числом игроков (к названию нашей карты добавлено **_16**). Все, можете оценить проделанную работу.

■ ■ ■

Вы, наверное, заметили, что при загрузке уровня отсутствует картинка карты и текст описания. Все это мы исправим в следующий раз, а кроме того, научимся делать и устанавливать в игру собственноручно изготовленные объекты. ■



3D — ЭТО ПРОСТО

HASH ANIMATION MASTER

Любой пользователь, решивший попробовать себя в 3D-моделировании и анимации, очень быстро сталкивается с проблемой выбора подходящего графического пакета. Проблема нависает могучим детиной, панибратски хлопывает по плечу мозолистой рукой, доверчиво заглядывает в глаза и заискивающе интересуется: «Ну что, друг, кого выберем?» Современный рынок программ трехмерного моделирования и анимации предлагает достаточно большой ассортимент подобных продуктов. Желая стать мастодонтами 3D-пера однозначно предпочтут **3DS Max** или **Maya**: два-три года практики, и анимационный олимп чаще всего покоряется. Но поначалу соотношение приложенных усилий и результата явно не в пользу моделлера.

Некоторые новички предпочитают более простые программы. Но и тут их поджидают как минимум две коварные неприятности. В таких программах обычно можно сделать только какой-то один элемент, необходимый для полноценного анимационного кино: либо моделирование, либо саму анимацию, либо текстурирование с озвучкой. Приходится осваивать несколько небольших утилит. Вторая проблема — крайне сложно найти обучающие курсы по программам, не относящимся к «первому эшелону 3D».

Относительно недавно до России добрался графический пакет **Hash Animation Master**, который, с одной стороны, сочетает в себе возможности крупных 3D-утилит вроде **3DS Max**, позволяя создавать все этапы анимации, с другой — достаточно простой, чтобы его за несколько месяцев мог освоить пользователь, вообще никогда не имевший дела с подобными программами. Помимо всего прочего, компания **Grand Prix Animation Ltd** выпустила на отечественный рынок серию отличных пошаговых русскоязычных видеоуроков, позволяющих разобраться с пакетом еще быстрее.

О ДОСТОИНСТВАХ И НЕДОСТАТКАХ

Сразу предупреждаем всех поклонников «Макса» и «Майи»: **Hash Animation** не претендует на звание короля моделлинга и анимирования. Он к этому и не стремится. Но при этом простота освоения и удобство в работе — в частности, из-за отсека ненужных начинающим пользователям функций — делают утилиту крайне удобной для того, чтобы втянуться в мир 3D-моделирования. Впрочем, **Hash** подходит и для вполне серьезных проектов. Например, именно в этом пакете в свое время был сделан полнометражный мультфильм «История игрушек» (*ToyStory*) и короткие анимационные фильмы *AlienSong*, *Killer Bean*.

Интерфейс программы крайне удобен. Он построен на основе модулей, что позволяет в любой момент подстроить его, что называется, под себя. Просто цепляете мышкой любое из окон и перетаскиваете его в удобную для вас область экрана. В основном окне редактирования вынесены все основные инструменты, что избавляет пользователя от необходимости путешествовать по различным меню. Моделлинг построен по принципу работы со сплайнами — никаких примитивов, для тех же, кто привык работать именно с примитивами, существует несколько плагинов, которые создают их по нескольким параметрам. В **Hash Animation** встроен свой собственный редактор материалов, который позволяет создавать различные поверхности на основе частиц. Кроме этого в пакете присутствует уже готовый набор материалов, созданных разработчиками, поддерживаются шейдеры. Текстурирование также сделано достаточно удобно: можно подгонять изображения вручную, можно нанести текстуру по координатам, при необходимости разрешено построить *ProjectionMap* для проецирования текстур на поверхности.

Максимально удобно реализована в **Hash** скелетная анимация — возможно, именно эта особенность сделала программу такой популярной. Звенья можно комбинировать в любой последовательности, объединять в группы, работать как с целым скелетом. Метод прямой кинематики позволяет оценивать анимацию прямо в процессе работы. Цепляете мышкой любое сочленение, тянете его в нужную сторону и наблюдаете, как будет выглядеть итоговое движение.

Что же касается недостатков, то их в **Hash** не многим больше, чем в любом другом пакете трехмерной анимации («Макс», «Майя», «Позер» и другие — не исключение). На наш взгляд, основная недоработка создателей программы — не похожая на другие трехмерные редакторы камера. Если до этого вы не работали в **3DS Max**, привыкнуть будет несложно, но затем, когда перейдете на более сложные утилиты, придется переучиваться. Так же у **Hash** весьма медленный рендеринг, при этом во время рен-

дера иногда возникают различные искажения изображения. И последний, пожалуй, недостаток — цена. По сравнению с другими 3D-пакетами **Hash** достаточно дешев — \$299, но не каждый пользователь может выложить такую сумму единомоментно.

УРОКИ HASH

Как мы уже отмечали в начале статьи, рекомендовать **Hash Animation Master** начинающим пользователям было бы бессмысленно, не существой по данной программе отличных видеоуроков на русском языке. Официальная документация составлена на английском, и разобраться с 3D-пакетом, изучая только ее, практически невозможно. Компания **Grand Prix Animation Ltd** (www.hasher.ru) издала в России серию видеоуроков, в которых наглядно шаг за шагом разбираются принципы работы с графическим пакетом.

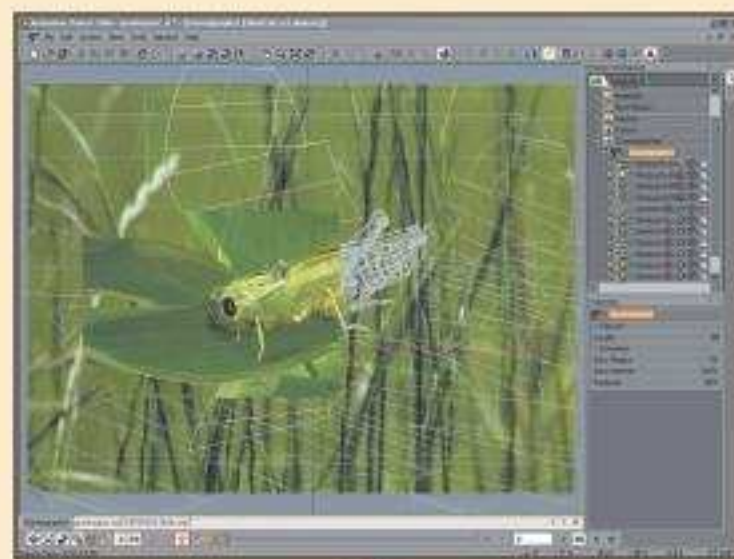
Сейчас на сайте создателей можно заказать две серии уроков. **Beginner** — базовый комплект для начинающих осваивать **Hash**. В него входят уроки по установке, детальный разбор интерфейса программы (с изучением базовых настроек и принципом работы микшера анимации), основы моделирования при помощи сплайнов с основами скелетной анимации. В большом уроке детально рассмотрены принципы текстурирования в **Hash**, в том числе работа с декалями и материалами. Подробно рассмотрен процесс наложения звука и, конечно же, непосредственно рендеринг. Все уроки курса для начинающих основаны на построении сцены анимации симпатичного желтого пса. Уроки подробны, наглядны, с многочисленными голосовыми пояснениями.

Второй курс — **Advanced** — рассчитан на более продвинутых пользователей. В него входят уроки по работе с частицами, динамика твердых тел, основы *Force* и ригинга. В процессе уроков создается фотореалистичная модель насекомого, эффекты «вулкана» и «Матрицы».

На сайте www.hasher.ru действует служба технической поддержки и форум. Для ознакомления с уроками можно скачать и посмотреть промо-фильм, посвященный обзору **Hash**, и демо-ролик обучающих уроков.

■ ■ ■

Hash Animation Master — отличный пакет трехмерной анимации для начинающих. На наш взгляд, он вполне может стать той стартовой площадкой, с которой вы уверенно выйдете в открытый космос 3D-анимации. Обойтись без **3DS Max**, **Poser** или **Maya** в итоге вряд ли удастся, но вот плавно подойти к основам моделирования в этих «монстрах» трехмерной графики можно именно через **Hash**. ■



НЕ СИКВЕЛ.

НЕ ПО ФИЛЬМУ.

НЕ ПОД РОЖДЕСТВО.

ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

АВТОРЫ: ВЛАДИМИР БОЛВИН, АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

ИГРОМАНСКИЙ КВЕСТ ДЛЯ KP2



Где взять: с нашего диска

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Жизнь полна сюрпризов, причем в большинстве своем неприятных. Но не сегодня, поскольку у нас очень хорошая новость! Официально вышел в свет долгожданный патч 1.4 для великолепной российской игры — «Космические рейнджеры 2». А главное, свой скромный вклад внесли в него добровольцы нашего «Игростроя».

Кто постоянно читает наш журнал, помнит, что весной этого года мы взялись за изготовление нового квеста к этой игре. Едва стали доступны инструменты для создания новых квестов (редактор TGE), отдел «Игростроя» немедленно пришел в движение. «Нельзя упускать такой шанс», — прокаркал попугай Старпома. И подбодрил: «Пиастры! Пиастры!». Мы поговорили с разработчиками, получили от них папское благословение и клятвенное заверение, что если квест получится достойным, он обязательно войдет в состав следующего официального патча. Сомнения у них явно были, поскольку давно укоренилось порочное представление, будто журналисты умеют только писать и даже это не у всех получается.

Но мы, само собой, в себе никогда не сомневались и вам поводов не давали. Работа закипела. О сюжете никто не спорил. Естественно, речь в нашем квесте могла идти только о производстве журнала по компьютерным играм. Тема до боли близка и понятна. Нам захотелось сделать небольшой экономический симулятор, в котором игрок надевает на себя венец главного редактора. Мы точно знали — читатели не подведут и справятся с поручением. Но по неопытности (не каждый день журналисты становятся настоящими разработчиками!) мы слегка промахнулись со сроками. Поначалу казалось, что сделать текстовый квест — пара пустяков. И действительно, первая версия была готова через пару недель. Только она содержала в себе лишь основные детали: распределение журнальных страниц по рубрикам, заказ тиража и отправление его в регионы.

Этого было явно недостаточно для экономического симулятора.

Начались поиски путей повышения интереса: доработка геймплея, усложнение экономической модели, подключение дополнительных трудностей для игрока. О ходе разработки мы докладывали вам в апрельском и майском номерах за 2005 год (цикл статей «Космический квестострой. Создание квестов для «Космических рейнджеров 2»). Кроме того, выложили на диск дизайн-документ, в котором подробнейшим образом объясняли, как работают различные его части (с формулами, таблицами, примерами). За два долгих месяца первоначальный вариант значительно усложнился и вырос до игравельной версии под номером 42, которую уже можно было считать «бетой». Мы попросили вас поучаствовать в тестировании квеста. Призыв не остался незамеченным. Особенно помог читатель **Александр aka Lucky Star**. Помощь оказывали, само собой, не только читатели — подключились коллеги по «Игромании» (**Pinkerator**, **JB**), **ЛКИ** (**Антон Грачевников**), разработчики из **Elemental Games** (**Илья Плюсин**).

Общими усилиями было выловлено большое количество багов. Наконец, в начале лета доработанная версия ушла к главному специалисту **Elemental Games** по квестам — **Артему Пяткину**. И тут обнаружилось, что наша мини-игра слишком сложна.... За это время мы невольно стали хардкорными игроками в собственный квест и у нас на его прохождение уходило полчаса (специально замеряли). Но неопытные люди (т.е. все остальные игроки) сталкивались с большими трудностями. Артем убрал лишнее, упростил кое-какие детали — и квест действительно стал проще и понятней (те, кто играл в бету, найдут в нем много нового). Работу мы закончили в июле и только собрались выставить ее на публичное тестирование, как пришла недобрая весть от руководства EG — было решено не выпускать больше патчей для KP2. Они передумали только в начале ноября, и эта новость стала для нас такой же приятной неожиданностью, как и для всех любителей свободного космоса. Ставьте патч с нашего диска. Он не только включает в себя наш квест, но и значительно меняет геймплей KP2. Есть резон пройти игрушку по новой!

ВЕРДИКТ: Отличный патч для KP2, который не только исправляет и дорабатывает геймплей, но и добавляет в игру «игроманский» квест.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: Понравится вам квест или нет, мы не знаем. Предлагаем вам самостоятельно оценить результат нашего творчества. Впрочем, без ложной скромности сообщаем, что почти все, уже игравшие в него, сказали, что это один из лучших квестов KP2.

НЕ ТОЛЬКО В МЫШЕЛОВКЕ...

Где взять: www.modo3d.com

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: В то время как одни компании старательно клепают плагины для своих детищ, а другие пытаются изобрести велосипед в мире трехмерного моделирования и продать его под видом нового транспортного средства доверчивым покупателям, некоторые компании делают куда более логичные шаги на пути к успеху.

Небезызвестная **Luxology LLC** весьма неожиданно взяла и выложила на своем сайте бесплатную версию своего мощного редактора **Modo**. Разумеется, подвох есть — программа работает некоторое время, а затем требует оплаты. Но... Обычно в подобных случаях выпускаются «обрезанные» на ряд функций утилиты, мы же в данном случае имеем дело с полноценной версией продукта. То есть на протяжении «триального» срока графическим пакетом можно пользоваться, ни в чем себя не ограничивая.

Чтобы стать счастливым обладателем полной версии программы, достаточно зарегистрироваться на сайте. Надежный коннект и высокая его скорость для скачки программы — приветствуются.

ВЕРДИКТ: Хотя и ограниченная по времени, но при этом полная версия известного и очень качественного 3D-пакета.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

ИГРА ДЛЯ ТЕХ, КТО П НИМАЕТ.

В ПРОДАЖЕ С ОКТЯБРЯ 2005. АДАПТАЦИЯ СТУДИИ SNOWBALL.

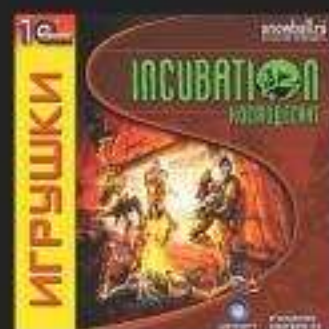
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
искусство побеждать



UBISOFT™



INCUBATION 
КОСМОДЕСАНТ



ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ НА РУБЕЖЕ

ВЛАДИМИР БОЛВИН



Какие-то вещи кажутся существовавшими всегда: PC и программы к нему, игровая индустрия, журналы о компьютерных играх. И хотя каждый знает, что это не так, трудно поверить, что когда-то их не было. Трудно даже представить, чем люди занимали свое время тогда, когда все только начиналось — и компьютерные игры, и журналы о них. Кажется, все это было совсем недавно.

Давно ли самой революционной была операционная система **Windows 3.11**, а уже отжил 95-й, доживают свое ME, 98-й, на очереди XP. Давно ли считался крутым жесткий диск на 850 Мб, а сегодня даже не сразу сообразишь, как можно использовать такой мизерный объем. За короткий промежуток времени компьютерные игры сделали гигантский качественный рывок. Американские индейцы запустили бы человека в космос до появления Колумба, если бы развивались так, как игровые технологии!

Игровая индустрия еще молода, но взрослеет очень быстро. Вот уже выходит юбилейный сотый номер «Игромании». Самое время поговорить о перспективах и окинуть взглядом путь, пройденный российским игропромом. Мы пригласили к разговору на эту тему руководителя одной из самых уважаемых российских команд — **Юлию Шапошникову**, директора производства компаний «К-Д ЛАБ» и **KDV Games**.

РЕТРОСПЕКТИВА

Юлия Шапошникова родилась почти на десять лет раньше первого в мире персонального компьютера. Поэтому мировая индустрия компьютерных игр развивалась на ее глазах и росла вместе с ней. В 1995 году, когда немногочисленные на тот момент российские геймеры осваивали **DOOM II**, Юлия пришла работать в «К-Д ЛАБ». В качестве арт-директора ей довелось участвовать в разработке легендарных сегодня «Ванге-

ров». Затем, уже как геймдизайнер, занималась небезызвестными «СамоГонками». Не обошлось без ее и самый громкий проект, с которым компания вышла на мировой уровень, — «Периметр», а его продолжение «Периметр: Завет Императора» известно сегодня далеко за пределами России.

Помимо этого Юля работала над дизайном редактора квестов **QD Engine** и серией игр «Братья Пилоты 3D», созданных на этом движке. Компания росла и развивалась. Карьера бывшего геймдизайнера тоже не стояла на месте. В 2004 году Юля стала одним из учредителей компании **KDV Games** и сегодня ведет игровые проекты компании и возглавляет разработку новой технологии **Vista Engine**, инструмента для создания игр в жанре RTS&RPG. Недавно компания отметила юбилей — 10 лет своего существования, чуть старше «Игромании». Эти 10 лет как раз и составляют возраст российской индустрии.

ИМНИЯ Как старейшая российская игровая компания, вы были у истоков российского игропрома и внесли заметный вклад в его развитие. Как оцениваете старт отечественной игровой индустрии в новом столетии? Что изменилось в ней за эти пять лет?



[YLITKA]

Анализируя ближайшее прошлое, про пять последних лет можно сказать главное: в российской индустрии произошел качественный скачок. Мы наконец приблизились к пониманию того, как нужно делать конкурентоспособные игры. У нас появились игры, которые продаются по всему миру. Пять лет назад мы все еще шли на ощупь, в полной темноте. Искали черную кошку в темной комнате, не зная, что ее там нет и никогда не было. Сегодня тропинка протоптана, освещена, вымощена трудами предшественников. Продвигаться по ней можно значи-

тельно быстрее и увереннее. Многие изменилось, но, как всегда, есть хорошее и плохое.

Хорошие новости: в российскую индустрию влилось новое поколение разработчиков. Оно качественно отличается от нас, какими мы были десять лет назад. Эти молодые люди хорошо разбираются в компьютерных играх, поскольку знают их со школьной скамьи. У них есть не только желание делать игры, но и некоторый багаж накопленных знаний и опыта. У них много оригинальных идей, и они хотят их осуществить. Отсюда такое большое количество молодых компаний российских разработчиков и высокие темпы их развития (выпуска проектов). К положительным моментам, безусловно, следует отнести рост финансовой мощи наших издателей. Сегодня у них достаточно денег для создания продуктов, которые будут конкурентоспособны на мировом рынке. Поэтому издатели готовы вкладывать эти средства в перспективные разработки.

Плохие новости: опыт по-прежнему передается дедовским способом «из уст в уста». Нам очень не хватает квалифицированных кадров, способных систематизировать накопленный в индустрии опыт. Видимо, сказывается недостаток образовательной системы в целом по стране. Нужно срочно создавать благоприятный климат для развития образовательных структур, либо государственных, либо коммерческих. Если этого не сделать в ближайшее время, то мы отстанем от мировых разработчиков или останемся дешевой рабочей силой для крупных мировых компаний («дешевой» только по сравнению с заработной платой за рубежом, а если сравнивать в среднем по стране, то труд разработчиков оплачивается совсем неплохо).

Опять же расстраивает некая «местечковость» в российской индустрии, когда профессионалы оценивают проделанную другими работу с учетом собственных интере-



Замысловатая эволюция игр от «К-Д ЛАБ». На каждом витке спирали — новый жанр.

сов, а совсем не с точки зрения профессионализма. То же самое касается некоторых игровых журналов и прочих кругов, связанных с данной темой.

Будем надеяться на изменения к лучшему. Многие говорят о том, что мы стоим на пороге больших перемен. Я оптимистично смотрю на будущее онлайн-продаж и так называемый «новый маркетинг» в целом. Это сблизит разработчиков с потребителями со всеми вытекающими положительными последствиями.

Имеется в виду продажа компьютерных игр через интернет по примеру Steam. Есть и более радикальные идеи — продавать потребителям «клиентскую» часть, а играть (даже в сингл!) геймеры будут через Сеть. Такая тактика, с одной стороны, ударит по пиратам (головной боли игровой индустрии), с другой — уменьшит зависимость от издателя. Все это вроде бы должно снизить цены на компьютерные игры и повысить доходы игровых компаний (а значит, увеличить бюджеты на производство новых проектов, что положительно скажется на их качестве).

ПРОГНОЗ ПОГОДЫ ДЛЯ РОССИЙСКОГО ИГРОПРОМА

ИМНИЯ В таком случае, нужны ли будут издатели? Как будут строиться их отношения с разработчиками? Чего нам ждать в будущем?



[ЮЛИКА]

Да, конечно, ведь издатель — это структура, обеспечивающая раскрутку проекта, приспособленная изучать и анализировать рынок (сюда входят опросы игроков, сбор статистики и так далее), наконец, принимающая от разработчика и отдающая в печать мастер-диск (ритуал, ставший традицией). И неважно, кому она принадлежит (это может быть собственность разработчика, самостоятельная структура или собственность дистрибьютора), — обойтись без нее будет сложно.

Стоит отметить еще один важный момент — рост количества издателей на российском рынке как следствие сложившейся ситуа-

ции. Причем рост не только количественный, но и качественный. Появились издатели, выполняющие совершенно новые функции, которыми существующие издательства практически не занимались. Это хорошо. Главное, чтобы новые издатели не превратились в дублеров, не брали на себя то, чем занимаются хорошо развитые существующие издательства. Иначе всем станет тесно на рынке и придется заниматься поглощением друг друга, вместо того чтобы вкладывать силы в продвижение компьютерных игр.

Заглядывая вперед, можно сказать, что в ближайшее время наметится разделение команд по специализации на развитие технологий или на производство игр. Игровые движки становятся все более сложными и дорогими в разработке, а производство игр на базе готовых технологий и дальше будет упрощаться (хотя до общего стандарта еще далеко). По этой причине срок разработки проектов значительно сократится. Разработчикам не нужно будет думать о движке. Они смогут сосредоточить внимание на шлифовке геймплея. Что в конечном счете даст нам много новых хороших игр. Однако это потребует качественного роста профессионального уровня геймдизайнеров и сценаристов, что, на мой взгляд, невозможно без образовательных структур.

Разработка игрушек на скриптовых и мета-дизайнерских инструментах будет и дальше вытеснять низкоуровневое программирование (эта тенденция прослеживается на протяжении последних пяти лет не только в России). Такой подход изменит внутреннюю структуру команд разработчиков. Будут нужны новые специальности. Потребуется люди, которые «скриптуют» игры по дизайн-документам, под непосредственным руководством геймдизайнера. У нас они работают. Мы называем их сборщиками или контент-менеджерами. Причем этим разработчикам не обязательно знать в совершенстве C++ или даже программирование на общем уровне. Все зависит от конкретного движка, на котором делается игра. Соответственно, в командах, которые делают игры на лицензи-

рованных технологиях, постепенно отпадает надобность в профессиональных, высококвалифицированных программистах. Она вскоре исчезнет совсем, и освободившиеся средства будут тратиться на геймдизайнеров и сценаристов. Технический состав уступит место творческому, что отразится на конечном продукте самым благотворным образом.

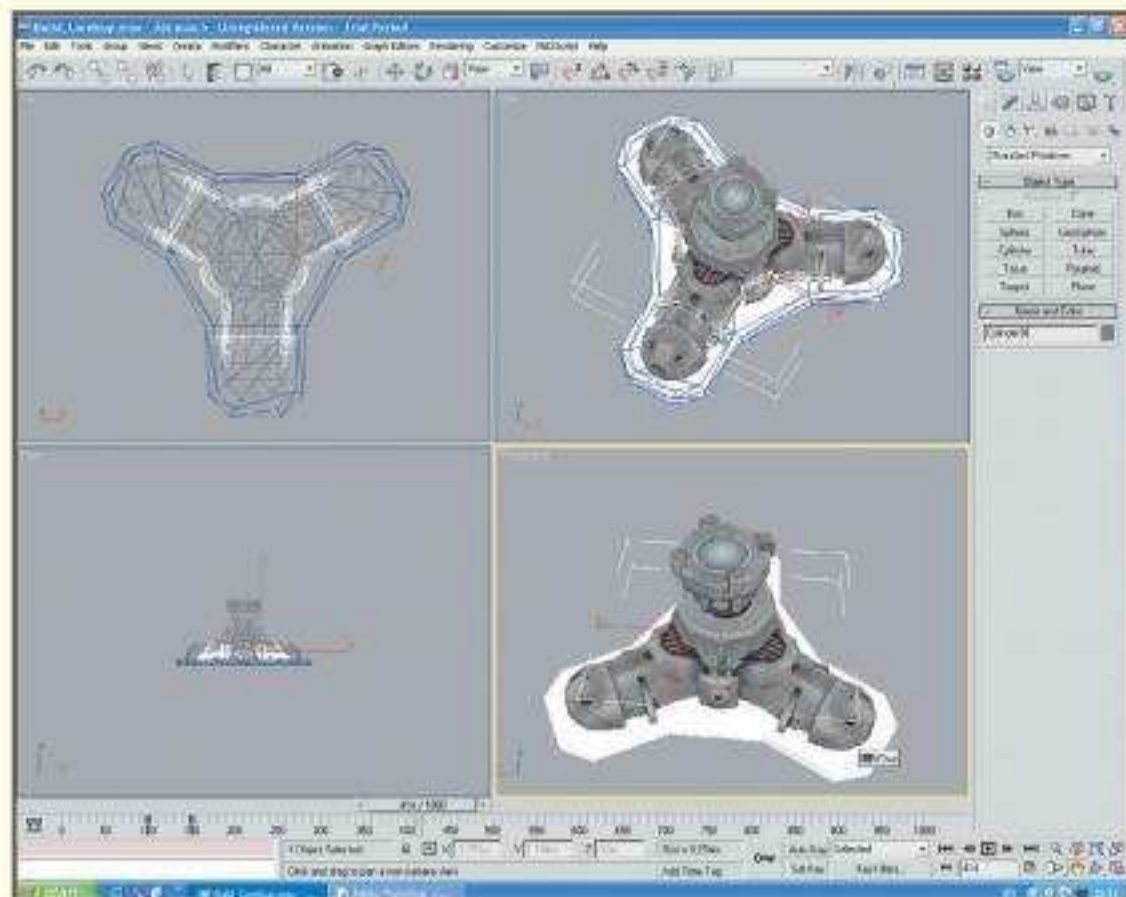
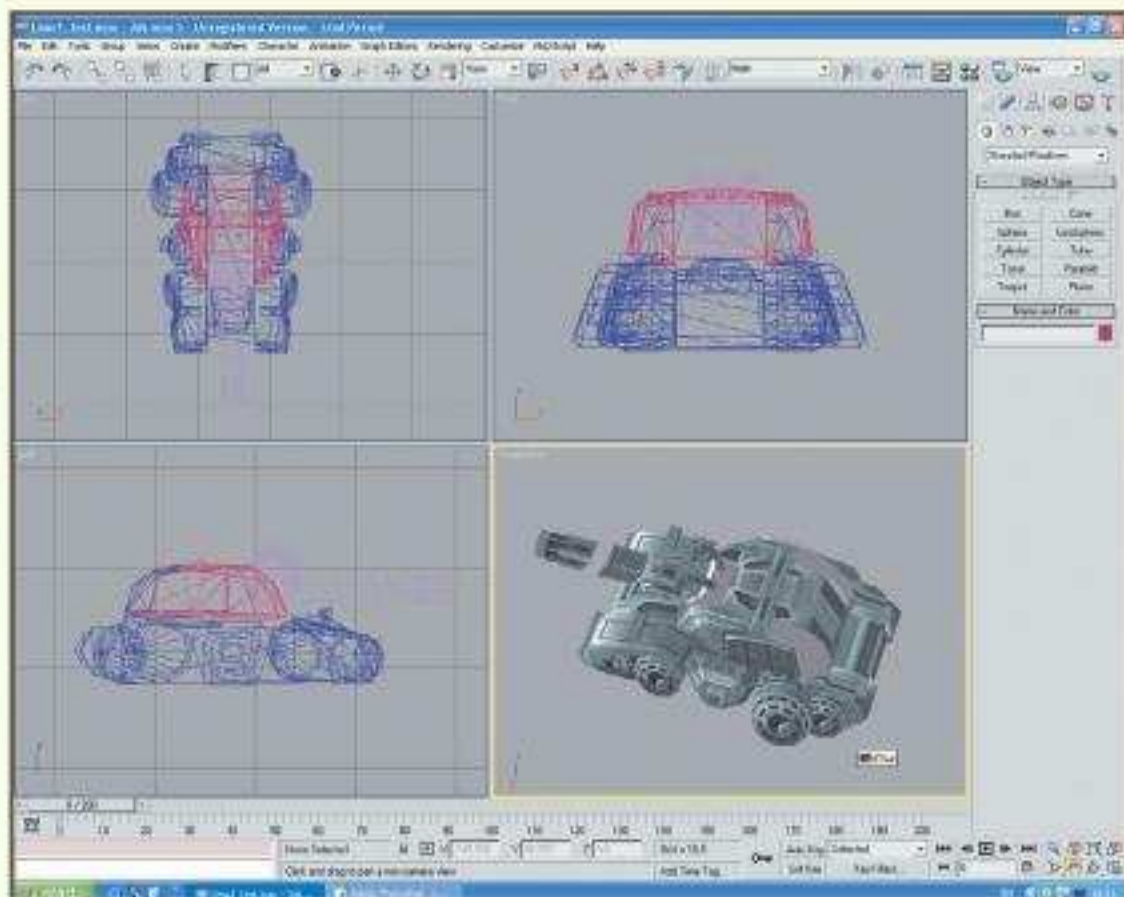
Конечно, высококвалифицированные программисты тоже не останутся без работы. Они найдут свое место в командах, которые будут специализироваться на новых, передовых технологиях. В конечном счете это поднимет качество игр и увеличит личные доходы разработчиков независимо от уровня продаж их продуктов.

Разделение и упрощение производства должно привести к уменьшению количества сотрудников в командах. Многие команды «похудеют». Некоторые перейдут на другой уровень и сами станут издателем, как «Нивал». Все эти перетряски не могут пройти совершенно безболезненно. С другой стороны, глобальное разделение труда между создателями компьютерных игр и производителями движков даст хороший шанс новым талантливым командам, за которыми будущее нашей индустрии.

Судя по прогнозам Юли, в структурах российского игропрома ожидаются большие изменения. Основную массу геймеров перемены в отношениях между разными профессионалами из числа разработчиков не очень волнуют. Вопрос в том, как это скажется на компьютерных играх!

КУДА ДВИЖУТСЯ ИГРЫ?

Компьютерные игры за последнюю пятилетку не стояли на месте. Однако, как считают многие, их развитие связано не с новыми игровыми идеями, а с возможностями, которые предоставляют разработчикам технологические прорывы в области компьютерного «железа»: рост быстродействия процессоров, мощность последних поколений видеокарт. Вот мнение по этому поводу ведущего сценариста «К-Д ЛАБ» и KDV Games Михаила Пискунова.



Сейчас во многих стратегиях используются более сложные трехмерные модели, чем в 3D-action двух-, трехлетней давности.



[МП]

На первый взгляд, игры образца 2000 года и те, в которые мы играем сегодня, различаются очень существенно. В современных RTS, например, количеству высокополигональных моделей может позавидовать любой шутер начала века. Насколько это повлияло на восприятие игроков? Трудно сказать. Напрямую такие вещи, как содержание игры и ее технологическая упаковка, едва ли сопоставимы. Но для объективной оценки можно принять такую формулу: игровой опыт, получаемый игроком / технологические параметры игры.

Это отношение для игр нынешних и пятилетней давности примерно одинаково. Что означает спокойное развитие без резких скачков и провалов. Да, есть место вопросам и сомнениям. Изображение на экране мониторов так быстро хорошеет, что позволяет говорить о приближении того времени, когда игровая картинка будет мало отличаться от реального видео. Однако не стоит забывать, что фотореалистичность достигается не только и не столько повышением числа полигонов на квадратный миллиметр сцены, но упорной и кропотливой работой дизайнеров. Если в самых первых шутерах было достаточно одной текстуры 64x64 на весь коридор, то теперь надо вручную красить панель за панелью. Можно даже сказать, что рост технологических возможностей влечет усложнение отделочных работ. Поэтому приведенная выше формула остается практически неизменной.

Дизайн, цвето-архитектурное решение окружающего игрока пространства оказывает не меньшее, а то и большее влияние на уровень его immersion'a, нежели технологические параметры изображения. Кстати говоря, в ближайшем будущем игры не смогут достичь настоящей фотореалистичности. Усложнение игровой картинки имеет вполне объективный предел роста. Когда полностью оформить коридор в виртуале станет сложнее, чем в реале, этот предел будет достигнут. То же самое касается других сторон игростроя. Многие жалуются на отсутствие новых жанров в мировом игростроении. Но

что такое жанр? Жанр — это совокупность проверенного набора общих правил формирования игровой среды и проверенного набора общих правил взаимодействия игрока с этой средой. Именно такая совокупность работает, она доставляет игроку больше фана, чем раздражения.

Если придерживаться такого определения, то едва ли по количеству жанров можно судить о состоянии индустрии. Число возможных жанров — это лишь отражение особенностей человеческого восприятия и физиологии вообще. Как неизменность принципов изготовления обуви на протяжении тысячелетий, это лишь отражение особенности анатомии человека, которой не прикажешь. Посему вряд ли стоит надеяться на революцию в ближайшем будущем. Будем и дальше наблюдать эксперименты по смешению различных устоявшихся жанров.

Самое, пожалуй, большое беспокойство, по сравнению с тем же 2000 годом, вызывает ситуация с сеттингом (сюжетными линиями, текстами). Но не с точки зрения развития. Если количество и качество игрового опыта еще можно как-то оценить, то сеттинг такому измерению поддается значительно хуже. Как литература. Но перемены в этой области, несомненно, происходят. Прежде всего, сюда ворвался неигровой мир в виде мощных лицензий и IP. И это оказывает большое влияние на рынок, поскольку известная лицензия дает проекту значительные преимущества, безотносительно к игровой части, а также в известной мере влияет на работу сценаристов. Это, собственно, и смущает. Процессы проникновения неигровых лицензий еще не завершены. Неясно, какая картина будет в итоге.

Если говорить о геймплее, то в последнее время наметилась тенденция на производство «стандартных» игр, без авангардных новаций, «для казуалов». Чтобы понять, почему так происходит, надо посмотреть на этот вопрос с точки зрения бизнеса. И тогда на сцене появится фигура дистрибьютора, с которой игрок-потребитель никогда не сталкивается. Вот что говорят свидетели о роли дистрибьютора (на Западе по

крайней мере). После появления первых промо-материалов или рабочей версии, по которой видно, что за игра получится в итоге, издатель приглашает дистрибьюторов и показывает им материалы. Все смотрят, и каждый, на основе своего опыта, говорит, сколько примерно экземпляров игры он сможет продать на своей территории. Издатель суммирует полученные цифры и определяет судьбу проекта. Представьте теперь, что дистрибьюторам покажут нечто новое и неизвестное — они просто не смогут сказать, сколько они продадут. А бизнесмены люди ранимые, им нужны какие-то гарантии возврата инвестиций (уже совсем немалых по сравнению с прежними временами), какая-то предсказуемость, поэтому у проекта с непредсказуемыми продажами будет скромное место в линейке издателя. Картина упрощенная, но в целом адекватная. Так что игры «для казуалов» — это прежде всего предсказуемые игры, на которые можно строить какие-то планы. Поэтому их так любят и будут любить издатели.

Что же касается «неказуальных» игр, то, разумеется, они никуда не денутся. Для них всегда найдется целевая аудитория, как у линейки «авторское кино». Если появится издатель, который целенаправленно возьмется за это направление, то ассортимент интеллектуальных, или авторских, как говорят некоторые, игрушек даже может вырасти.

■ ■ ■

Российская игровая промышленность бурно развивается. Если в «Игромании» образца декабря 1999 года единственной российской игрой, упомянутой в таблице выхода игр, значились «Новые похождения Штырлица», то сегодня анонсов значительно больше. Существенно выросло и качество. Еще в начале этого века вся продукция нашего игропрома в глазах обывателя ассоциировалась исключительно с «русскими квестами». Российские хит-парады состояли только из зарубежных игрушек. Смелое предположение, что туда может попасть отечественная игра, вызывало гомерический хохот. А сегодня нам уже есть чем гордиться. И то ли еще будет! ■



Half-Life — типичный пример экстенсивной эволюции компьютерных игр. Во второй части — новый уровень графики, высокая интерактивность, детализированный сюжет, но суть геймплея осталась без изменений.

АЛБРА АНТИТЕРРОР

МУЖСКАЯ РАБОТА

Продолжение тактической стратегии
о самом известном спецподразделении России

ЖИЗНЬ – РОДИНЕ. ЧЕСТЬ – НИКОМУ.



© 2005 «Game Factory Interactive Ltd.» All Rights Reserved. © 2005 «Mist Land». All Rights Reserved.
© 2005 "Руссобит-Публишинг". Все права защищены. www.russobit-m.ru
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru;
(095) 611-62-85, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>
Розничная продажа в магазинах фирмы





ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и вскрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru

Я несколько раз наталкивался в интернете на информацию, что в BF2 можно как-то играть в дефматч, но сколько ни искал по менюшкам, не нашел в игре этого режима. Так он есть или нет?



В BF2 можно играть в обычный дефматч.

Да, в Battlefield 2 можно играть не только в стандартный режим игры Double Assault, но и в более традиционный для 3D action'a вариант Deathmatch. Вот только в саму игру эта возможность не встроена. Для создания мода придется немного потрудиться. Для начала скопируйте куда-нибудь директорию <Каталог игры>\mods\bf2\Levels. Теперь вы всегда сможете быстро вернуться к старому варианту, поместив папку на свое законное место.

Чтобы сыграть в Deathmatch на интересующей вас карте, откройте папку <Каталог игры>\mods\bf2\Levels\<Каталог уровня>. В ней вы найдете архив **server.zip**, который, в свою очередь, содержит директорию \GameModes\sp1\16. Здесь вы обнаружите файл **GamePlayObjects.con**, соответствующий 16-игровому сингловому виду данной карты. Именно этот ее вариант будет оптимальным для игры на уничтожение. Спрятаться или затеряться на такой карте гораздо сложнее, чем, например, на той, что рассчитана на 64 игрока. А в таком виде игры, как Deathmatch, динамичность, согласитесь, — важнейший компонент геймплея.

Откройте файл **GamePlayObjects.con**. В нем нам пригодится часть, имеющая заглавие **Control Points** (оно выделено рядом звездочек и закомментировано). Она посвящена контрольным точкам. В каждом ее подразделе (их имена заключены в квадратные скобки и закомментированы) в значения параметров **ObjectTemplate.timeToGetControl** и **ObjectTemplate.timeToLoseControl** (определяют время, уходящее на захват контрольной точки, которой соответствует данный подраздел) поставьте 0.

К примеру, если брать первую карту — Dalian plant, то речь идет о четырех подразделах: **ControlPointTemplate: CPNAME_DP_SP16_powerplant** (далее часть названия, идущая до двоеточия, будет опускаться), **CPNAME_DP_SP16_constructionsite**, **CPNAME_DP_SP16_reactors** и **CPNAME_DP_SP16_mainentrance**. В результате контрольные пункты просто перестанут функционировать. Отныне владение ими одной командой не будет отнимать очки у другой. А значит, единственный путь к победе — уничтожить всех солдат соперника.

После этого внесите эти же изменения в многопользовательскую разновидность данного уровня. Ей отводится файл **GamePlayObjects.con**, лежащий в каталоге \GameModes\lgpm_cq\16 того же архива, что и в случае с только что отредактированным файлом. Обратите внимание на то, что в файле, соответствующем мультиплееру, искомые подразделы называются немного по-другому: в их именах отсутствует сокращение **SP**. Но сути дела это не меняет.

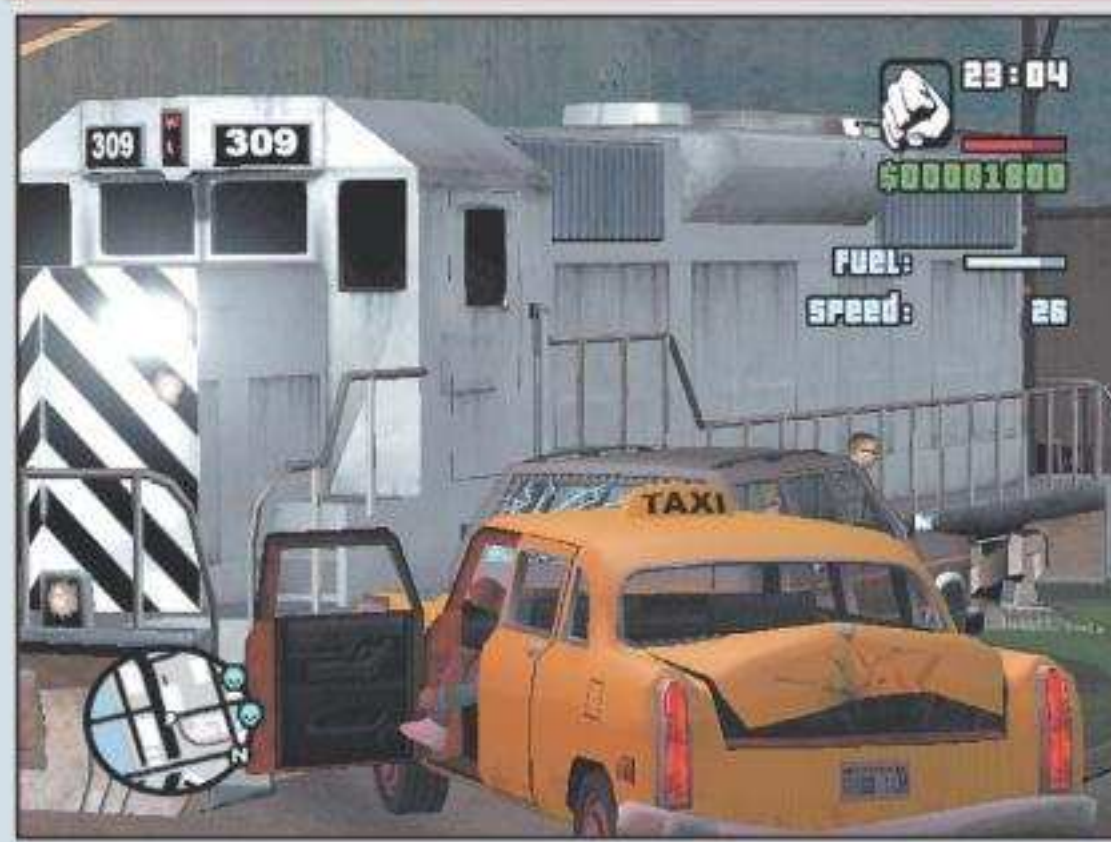
Затем понизьте начальное число очков у команд, а то играть на уничтожение с исходными настройками можно до посинения. Здесь вам поможет файл **Init.con** из все того же архива **server.zip**. Править нужно следующие две строки:

```
gameLogic.setDefaultNumberOfTicketsEx 16 1 100
```

```
gameLogic.setDefaultNumberOfTicketsEx 16 2 100
```

Замените в них число **100** на подходящее вам значение. Только учтите, что вписывать сюда надо число, вдвое меньшее задуманного, так как оно потом умножается на два. Оптимальным вариантом является значение, находящееся в интервале от **10** до **20**. При этом противоборствующие стороны будут иметь в начале игры соответственно от 20 до 40 очков. Перечисленные преобразования можно внести во все карты. Настоящая мясорубка гарантирована!

Можно ли в Сан-Андреасе каким-либо методом изменить пути движения поездов? Я испробовал множество вариантов, но игра вылетала при каждом запуске...



Изменить пути движения поездов в SA не так сложно.

Отредактировать пути движения «стальных коней» не так сложно, как может показаться на первый взгляд. Ваши действия: заходите в папку **data\Paths** установленной игры и отыскиваете файл **tracks.dat**. Он поддается редактированию посредством обычного «Блокнота».

Открываете файл. Остается лишь разобраться в структуре данного файла-скрипта. Первая строка указывает на количество координат, а все последующие содержат координаты по X, Y и Z и цифру 0 (должна присутствовать в конце каждой строки, исключая строку, указывающую на количество координат), по которым следует поезд. Для того чтобы заменить стандартные координаты своими, воспользуйтесь услугами программы **San Andreas Place Manager**, которую вы можете взять с нашего компактa. Ниже приведен пример измененных путей поездов с комментариями:

```
9
1926.242 -2289.625 13.9927 0
1973.566 -2483.229 14.00721 0
1455.8 -2491.199 14.01102 0
1535.371 -2593.98 14.04541 0
1786.527 -2591.254 14.08167 0
2199.639 -2595.807 82.99351 0
2559.243 -2338.424 99.52771 0
2896.719 -2264.211 19.65845 0
3621.787 -2137.175 4.771869 0
```

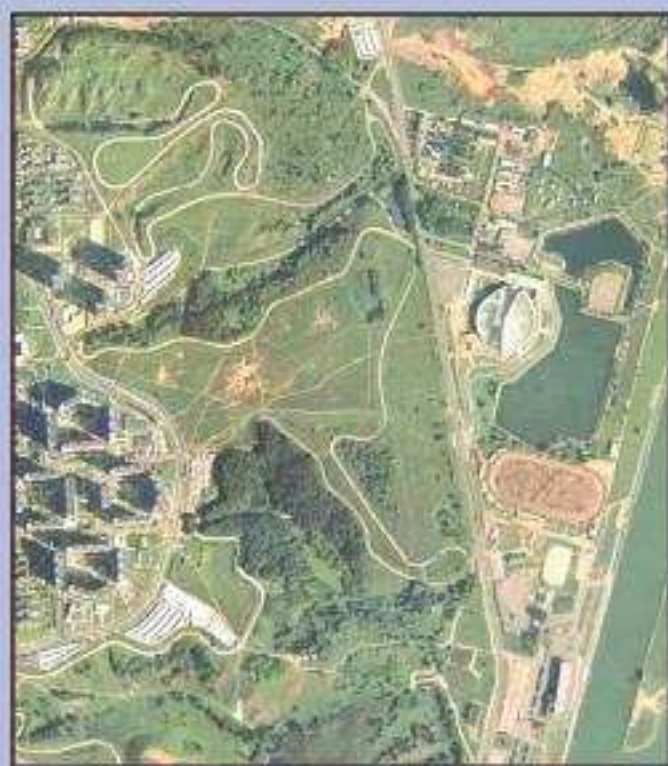
Цифра 9 указывает на количество координат, по которым пройдет поезд, а все нижерасположенные цифры — на координаты движения поезда и цифру 0, идущую после координат в конце каждой строки. Что означает этот таинственный ноль, никто, кроме разработчиков, не знает.

Вопрос месяца

Можно ли как-нибудь добиться точного соответствия уровней в Battlefield 2 реально существующей местности?

Конечно, можно. Для этого потребуется только снимок этого участка земли, сделанный с самолета или из космоса (аэрофотоснимок). Порядок действий таков:

1. Находим в интернете аэрофотоснимок интересующей местности.
2. При помощи инструмента **Rectangular Marquee Tool** выделяем на рисунке карты квадратный участок. Контролируем в окне Info (вызывается кнопкой **F8** в **Photoshop CS**; в предыдущих версиях открывается в одноименной вкладке окна **Navigator**), предварительно настроив Photoshop на отображение размера в пикселях (пункт меню **Preferences/Units&Rulers**).
3. Копируем выделенный участок (**CTRL+C**, при английской раскладке клавиатуры).
4. Создаем новый файл (пункт меню **File/New**). Предлагаемые размеры нового рисунка будут такими же, как у скопированного участка.
5. Вставляем в новый файл сохраненное изображение (**CTRL+V**).
6. Меняем размеры картинку следующим образом: если вы при создании уровня задавали размер карты в 256 ед., значит, рисунок должен быть разрешением 257x257 (на единицу больше). Соответственно — если задавали 512, значит, выставляйте стороны рисунка (через меню **Image/Image Size**) 513x513. А если было 1024, то стороны вашей картинке должны быть 1025x1025. Если же вы еще не запускали редактор BF2, то ориентируйтесь на одно из трех приведенных выше значений, которое будет ближе всего к исходному размеру снимка.



Исходная картинка аэрофотосъемки.

7. На аэрофотосъемке могут находиться раз-



Мы сровняли все постройки с землей.

личные строения. Это может пригодиться при расстановке на игровом уровне объектов. Но «карте высот», по которой будет формироваться поверхность, подобная детальность ни к чему. Все постройки нужно решительно убрать. Делается это следующим образом:

- Определяем на глаз основной цвет грунта, на котором установлено здание.
- Пипеткой (инструмент **Eyedropper Tool**) кликаем в характерное место поверхности, чтобы «подцепить» ее цвет.
- Выбираем кисть (**Brush Tool**) и на панели инструментов устанавливаем ее прозрачность (**Opacity**) в 50%. Это потребуется для закрашивания нескольких проходов, зато переходы на стыках обрабатываемой поверхности и той, которая остается без изменений, будут более мягкими.

— Аккуратно ровняем здание с землей, т.е. полностью закрашиваем его под основной цвет окружающего грунта. При этом особое внимание обращаем на тени, которые отбрасывают реальные здания! Их тоже нужно уничтожить в обязательном порядке.

8. Когда с раскраской аэрокарты будет покончено, изменяем свойства рисунка в меню **Image/Mode**, отметив пункты **Grayscale** (черно-белый) и **16 Bits/Channel**.

9. Сохраняем рисунок в формате RAW (как описано в статье по созданию уровней к BF2) и закрываем Photoshop.

10. Запускаем редактор **BF2Editor** и создаем новый уровень (как описано в статье). При этом не забываем выбрать размер карты под полученный рисунок (на единицу меньше).

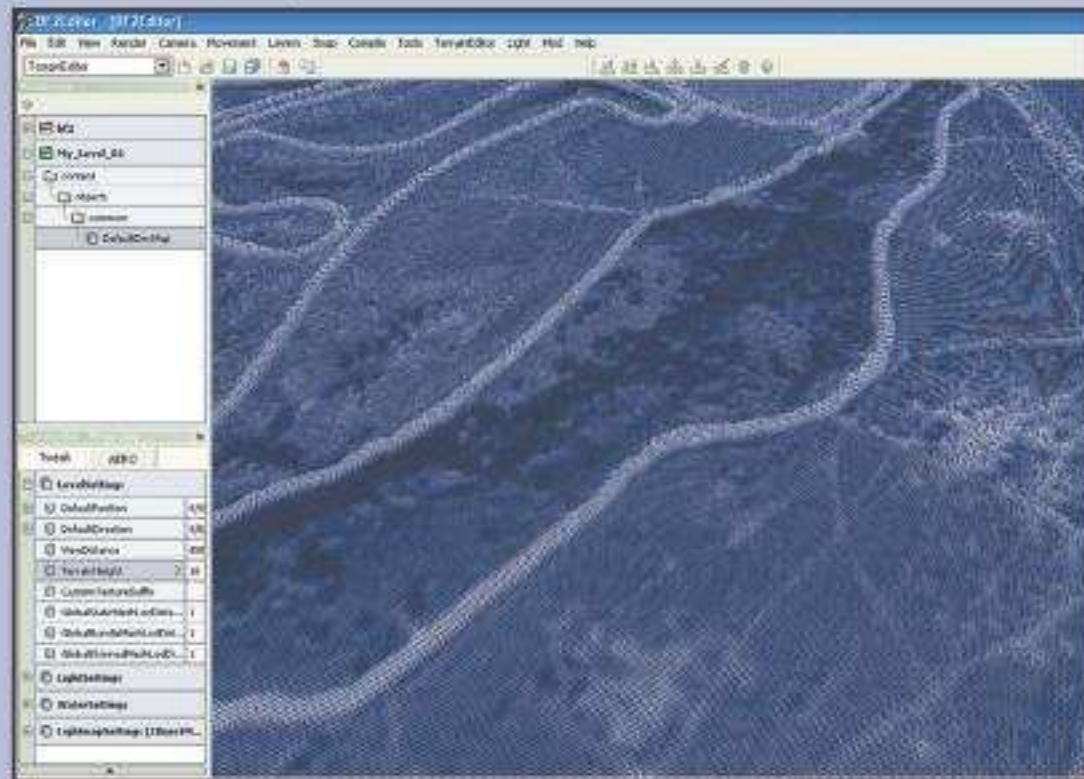
11. Заходим в папку `...BF2\mods\название_вашего_мода\Levels\название_вашего_уровня` и заменяем файл **HeightmapPrimary.raw** на изготовленную нами картинку аэроместности. Причем название файла необходимо оставить без изменений!

12. Загружаем уровень с новой картой в редактор **BF2Editor**. Если все сделано без ошибок, в окне просмотра увидим моделируемую местность.

13. Вам бросится в глаза явный дефект — многочисленные хаотичные «пики» и высокие горные цепи... Это легко поправить. В окне **TweakerBar** активизируем вкладку с названием нашего уровня. Раскрываем установки **LevelSettings** и выставим значение параметра **TerrainHeight** равное 5—10. Горы резко сойдут на нет, и карта в окне просмотра станет похожа на свой реальный прототип.

14. Дорабатываем поверхность с помощью стандартных инструментов для терраформинга, которые имеются в **BF2Editor** (как описано в статье).

Вот и все. Следует добавить следующее: существенным минусом использования обычного изображения является то, что «карта высот» читается редактором «наоборот». Более светлые участки будут выше. Более темные, соответственно, ниже. В результате получается, что темно-зеленый лесной массив Крылатского (см. рис.) станет глубоким оврагом. А почти белые ленты дорог будут здорово выступать из земли. Но подправить все это, в конечном счете, не так сложно.



Крылатское — в редакторе BF2Editor.

Gamer TV

АМЕРИКАНСКИЙ ВИДЕО-ИГРОВОЙ ТЕЛЕКАНАЛ G4



ВЕДУЩИЕ G4

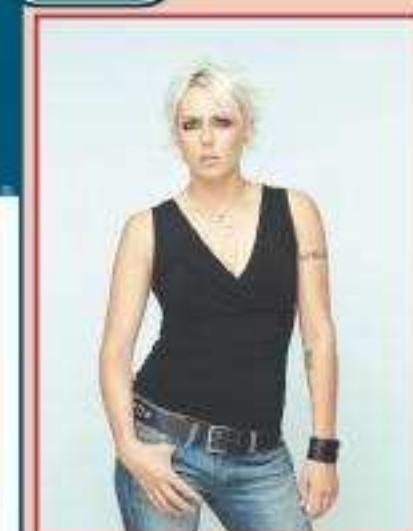
У людей, причастных к игровой индустрии (в том числе и у нас с вами), есть какой-то комплекс неполноценности. Мы очень любим рассуждать о том, как велика роль игр в жизни, как огромны доходы игровых компаний и т.д., но при этом ведем себя, как малые дети: искренне радуемся, когда озвучивать игры приглашают заштатных актеров, которых в кино не берут даже осветителями, взахлеб читаем финансовые отчеты со смешными (по сравнению с другими отраслями экономики) цифрами и испытываем чуть ли не патристическую гордость, если вдруг игры с какого-то перепугу показывают по телящику. Подобное поведение присуще исключительно детям, ведь им, в отличие от взрослых, все время хочется показать свою крутость. В нашем же случае хвастаться особо нечем. Объем всей игровой индустрии (общемировой!) составляет около \$40 млрд — жалкая цифра, если вспомнить, какие деньги платят за не самую крупную компанию «Сибнефть» (\$13 млрд). Попробуйте сказать первому встречному на улице, что вы всерьез увлекаетесь играми, — в лучшем случае на вас посмотрят с таким выражением лица, на котором будет ясно читаться: «Большой лоб, а все еще в игрушки играет». На телевидении есть специализированные каналы обо всем на свете — кроме игр. Причем таких каналов нет не только у нас (что неудивительно), но и в большинстве западных стран (что как раз очень удивительно). Или, если быть точным, во всех, кроме США и Канады, где вещает канал G4.

Games, gear, gadgets and gigabytes

G4 — канал весьма молодой. Запущен он был силами компании **G4 Media** (принадлежащей кабельной сети **Comcast**) без малого четыре года назад, в апреле 2002 года. Само название G4 символизирует собой то, как менялся внешний вид игр с течением времени: сначала они были текстовые, потом спрайтовые, сейчас же используются полигоны и текстуры.

В марте 2004 года в состав G4 был включен канал **TechTV** (приобретенный G4 Media у **Vulcan Ventures**), посвященный не играм, а высоким технологиям вообще. Слияние происходило болезненно: обе стороны потеряли несколько шоу и множество сотрудников (в G4 осталось всего шесть ведущих с TechTV). Новый канал поначалу нарекли G4techTV, но уже в феврале 2005-го ему вернули старое название.

На данный момент G4 представляет собой один из немногих каналов, где почти

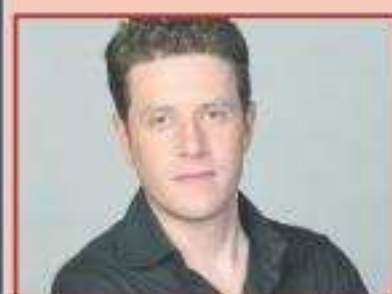
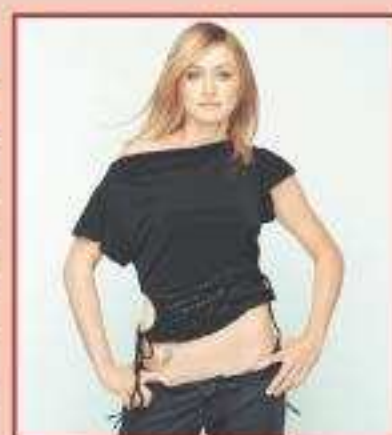


Лора Фой (Laura Foy)

Лора родом из Нью-Йорка, там же она начинала карьеру (сначала в шоу **Lilith and Eve**, затем в **GameTime**). Перебравшись на западное побережье, девушка устроилась в G4 и вскоре стала одной из самых популярных ведущих этого канала. Лора — самая харизматичная ведущая G4, такое ощущение, что ей просто некуда девать свою энергию. Любимые игры — **Abe's Oddysee**, **Half-Life 2**, **Bonk's Adventure**, **Sly Cooper** (PlayStation 2) и **Kingpin: Life of Crime**. «Последний фаворит» — **Oddworld Stranger's Wrath** (Xbox). Личный блог Лоры находится по адресу www.laurafoy.typepad.com.

Тина Вуд (Tina Wood)

Тина Вуд обошла практически все мыслимые «медии». Ей довелось поработать в музыкальной индустрии (с клипмейкерами), в кино и в журналистике, но, как только появилась возможность устроиться на G4, она немедленно перешла туда, потому что главным увлечением ее жизни являются игры. На G4 Тина — ведущий сценарист, совместно с Лорой Фой она ведет несколько шоу (главным образом G4tv.com). В интернете у нее тоже есть свой дневник — www.tinawood.net.



Джефф Кейли (Jeff Keighley)

Джефф Кейли в игровой журналистике с 1992 года (!). За это время он успел отметиться в уйме бумажных изданий (**Los Angeles Times**, **USA Today**, **Entertainment Weekly**, **Business 2.0**, **TIME**, **Premiere**, **Rolling Stone** и многих других), одном онлайн-оме (регулярно готовит для сайта **GameSpot** статьи из серии **Behind the Games**) и нескольких телеканалах (кроме G4, Джефф сотрудничал с **CNN**, **NBC** и **MTV Canada**). Блога у него нет, зато есть собственный сайт — www.gameslice.com.

G4 NOW PRESENTS THE
 FOLLOWING PUBLIC SERVICE
 ANNOUNCEMENT, PAID FOR BY
 THE AMERICAN ASSOCIATION
 FOR THE UNDEAD.



Социальная реклама от Американской ассоциации зомби: «Каждый день я подвергаюсь дискриминации и унижениям со стороны живых...»



все эфирное время посвящено передачам об играх. Аудитория нешуточная — 53 млн семей. В сентябре 2005 года владельцы G4 решили немного сместить акценты — превратить его из сугубо игрового канала в канал для мужчин вообще (в связи с этим появилось, например, стритрейсерское шоу **Street Fury**), но основное внимание по-прежнему уделяется играм.

Как и у большинства тематических спутниковых каналов, основное место в сетке вещания G4 отводится всевозможным шоу (есть несколько телесериалов, но они по понятным причинам нас мало интересуют). Самое яркое из них — **Attack of the Show** (раньше называлось **The Screen Savers**). Утром ведущие могут взять интервью у **Питера Молинье**, в обед на их диванчике окажется **Джордж Ромеро** (известный кинорежиссер), вечером — какой-нибудь **Клифф Блэкински**. В рамках шоу существует больше десят-

ка подрубрик: **The Feed** — новости высоких технологий; **Cool Stuff** — обзоры новых гаджетов; **Free Play Friday** — обзоры бесплатных игр; **Damn Good Downloads** и **Damn Good Websites** — обзоры лучших веб-сайтов и советы о том, что и где качать из Сети; **First 50** — ведущие в прямом эфире играют 50 минут в одну из свежих игр, попутно рассказывая о своих впечатлениях; **DVDuesday** — рецензии на свежие DVD-релизы фильмов (шкала оценок трехступенчатая: «покупать», «взять напрокат», «пустить лесом»); **Week in Crap** — рассказ о закулисах игровой индустрии и шоу-бизнеса (здесь подбирают разного рода неприглядные факты). Тут же, в **Attack of the Show**, показывают репортажи с игровых выставок (**E3**, **Games Convention**, **Tokyo Game Show**, **QuakeCon**, **BlizzCon**), причем в прямом эфире, и крутят забавные ролики-пародии (например, на бесноватого адвоката Джека Томпсона). Самый смешной фокус G4

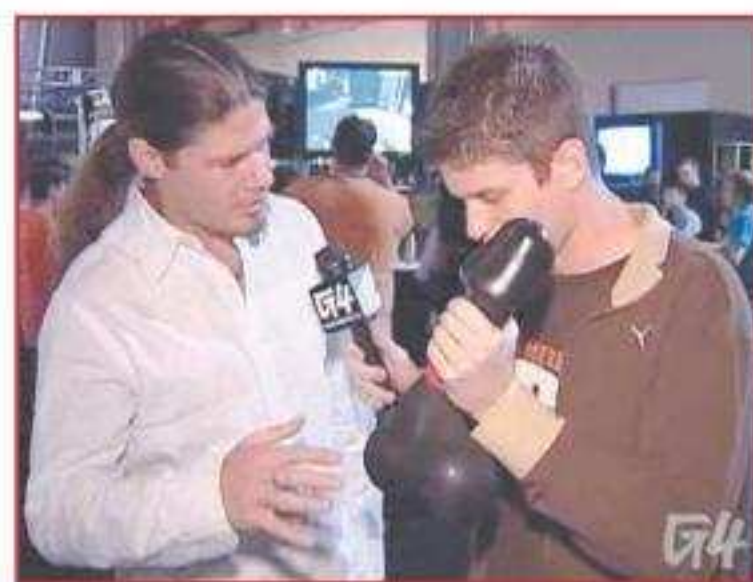


отмочили на последнем QuakeCon: ведущий разгуливал по конференции с бутылкой энергетического напитка SAQ, сделанной в форме мужского полового органа (!), и предлагал всем желающим (и нежелающим!) отхлебнуть из нее. Простые игроки и селебрити, среди которых были киберспортсмен **Fatal1ty** и **Тодд Холленшид** из **id Software**, ошарашенно смотрели на бутылку... и послушно отхлебывали прямо перед камерой. Ведущих у шоу чуть не десяток человек, но чаще всего на экране мелькают **Лора Фой**, **Тина Вуд** и **Джефф Кейли** (эта троица — самые востребованные сотрудники G4).

Два других самых заметных шоу — **Judgment Day** и **X-Play**. «Судный день» — это традиционные видеообзоры свежих игр, ведет его сразу два человека: **Виктор Лукас** и **Томми Талларико** (основатель одноименной студии, автор музыки к десяткам игр: **Messiah**, **MDK**, **Advent Rising**, **The Bard's Tale** и многим другим). Когда выходят две похожих игры (**Playboy: The Mansion** и **Singles 2: Triple Trouble**, **World of Warcraft** и **EverQuest II**), ведущие устраивают «поединок» — сравнивают их в рамках одного репортажа и выводят каждый свою оценку. В X-



QuakeCon 2005. Кевин Перейра (ведущий **Attack of the Show**) предлагает **Fatal1ty** и **Тодду Холленшиду** из **id Software** попробовать энергетический напиток в бутылке «само-видите-какой-формы». **Fatal1ty** откровенно теряется, **Тодди** же пытается перевести разговор в другое русло.



Play — опять же видеообзоры, превью, интервью, репортажи с выставок.

Вкратце об остальных шоу. **Icons** — рассказы об истории популярных игровых сериалов, персонажей, компаний, материалы из разряда «50 лучших игровых моментов», «20 самых страшных игр» и т.д. (такие статьи очень любят в гляцевых журналах). **G4tv.com** — аналог наших «горячих линий»: зрители задают на форуме канала вопросы, ведущие на них отвечают. **G-Phoria** — ежегодное награждение лучших игр года (их выбирают сами зрители G4). **Video Game Vixens** — выходит с июня 2005-го, посвящено женским персонажам в играх. **Cheat!** — передача о кодах и хинтах. **Call for Help** — еще одна «горячая линия», но уже для «чайников» (здесь рассказывается, как найти кнопку Power на системном блоке, как избежать заражения вирусом и тому подобное). **Cinematech: Nocturnal Emissions** — показ трейлеров, CG- и скриптовых роликов (не обязательно из новых игр). **Training Camp** — передача о спортивных играх, ведет ее бывший игрок NFL **Эдди Джордж**. **Anime Unleashed** — новости аниме и обзоры новых аниме-фильмов.

Самая любопытная неигровая передача — шоу **Brainiac**. Смысла в ней ни на грош, она предназначена исключительно для «оттяга». Ведущие здесь развлекаются, как только могут: взрывают туалеты, делают водяные ракеты из бутылок для воды, но чаще всего изошренно мучают добровольцев. Один раз они подключили к своей жертве электроды и заставили бриться, включая ток в самые неподходящие моменты. Несчастный доброволец при этом, естественно, дергался и резал себе щеку...

■ ■ ■

В данный момент G4 доступен только на территории США и Канады, нам же (как и жителям остальных регионов) пока остается удрученно сосать лапу и надеяться, что когда-нибудь этот чудо-канал доберется и в наши льдистые палестины. Но, даже когда это случится, G4 смогут увидеть лишь подписчики спутникового ТВ — канал платный. Впрочем, приобщиться к G4 можно и сейчас: если у вас хорошая связь, вы можете зайти на сайт **www.g4tv.com** — там совершенно бесплатно выкладывается большинство передач этого канала (некоторые фрагментами, некоторые — полностью). ■



Judgment Day с **Виктором Лукасом** и **Томми Талларико**. На «арене» — **World of Warcraft** против **EverQuest II**.



На игровых выставках фанаты осаждают ведущих G4 с упорством оголодавших леммингов.



E3 2005: G4 буквально повсюду. Только они позволяли себе приходить на встречи с разработчиками без предварительной договоренности.



Кстати, мы еще не говорили, что G4 — канал круглосуточный?

ДВУХРУБЛЕВАЯ ОПЕРА

СССР ПОГУБИЛИ КОМПЬЮТЕРЫ

Давным-давно в одной отдельно взятой стране рабочий класс взял средства производства в свои руки и присвоил, наконец, прибавочную стоимость. Однако очень скоро выяснилось, что если комиссар в пыльном шлеме не бил рабочий класс по темечку рукояткой нагана, то рабочий класс норовил средства производства обратить в средства личного обогащения. Для государства рабочих и крестьян это, несомненно, было серьезной проблемой, особенно когда некоторые комиссары (идейно невыдержанные) сами присоединились к вакханалии присвоения этих самых средств. Перед страной рабочих и крестьян маячила реальная перспектива остаться без средств производства, прибавочной стоимости и вообще всего ценного. Над решением этой проблемы бились лучшие советские умы — и в конце концов решили ее!

Воруй — не хочу... и не могу

В первом в мире государстве рабочих и крестьян было введено две внутренние валюты: одна для рабочих и крестьян, известная как «наличный рубль» (он же — «ун сум, ой сон, бир манат»), а другая — для средств производства — «безналичный рубль». Идея состояла в том, что средства производства финансировались только безналичными рублями, которые представляли собой записи на счетах главного банка рабочих и крестьян, а у самих рабочих и крестьян были только наличные рубли — в виде бумажек или записей на счетах дополнительного банка («Сбербанка»). На наличные рубли можно было купить много хороших вещей: хлеб, водку, радиолу «Русь 105у», пальто демисезонное, опять водку, кильку в томатном соусе, стенку чешскую, хрусталь, золото, снова водку, путевку в Крым, ну и, конечно, водку. В общем, все, что интересовало рабочего человека, даже буржуазные джинсы и граммпластинки ВИА «Биттлз» покупались за наличные рубли.

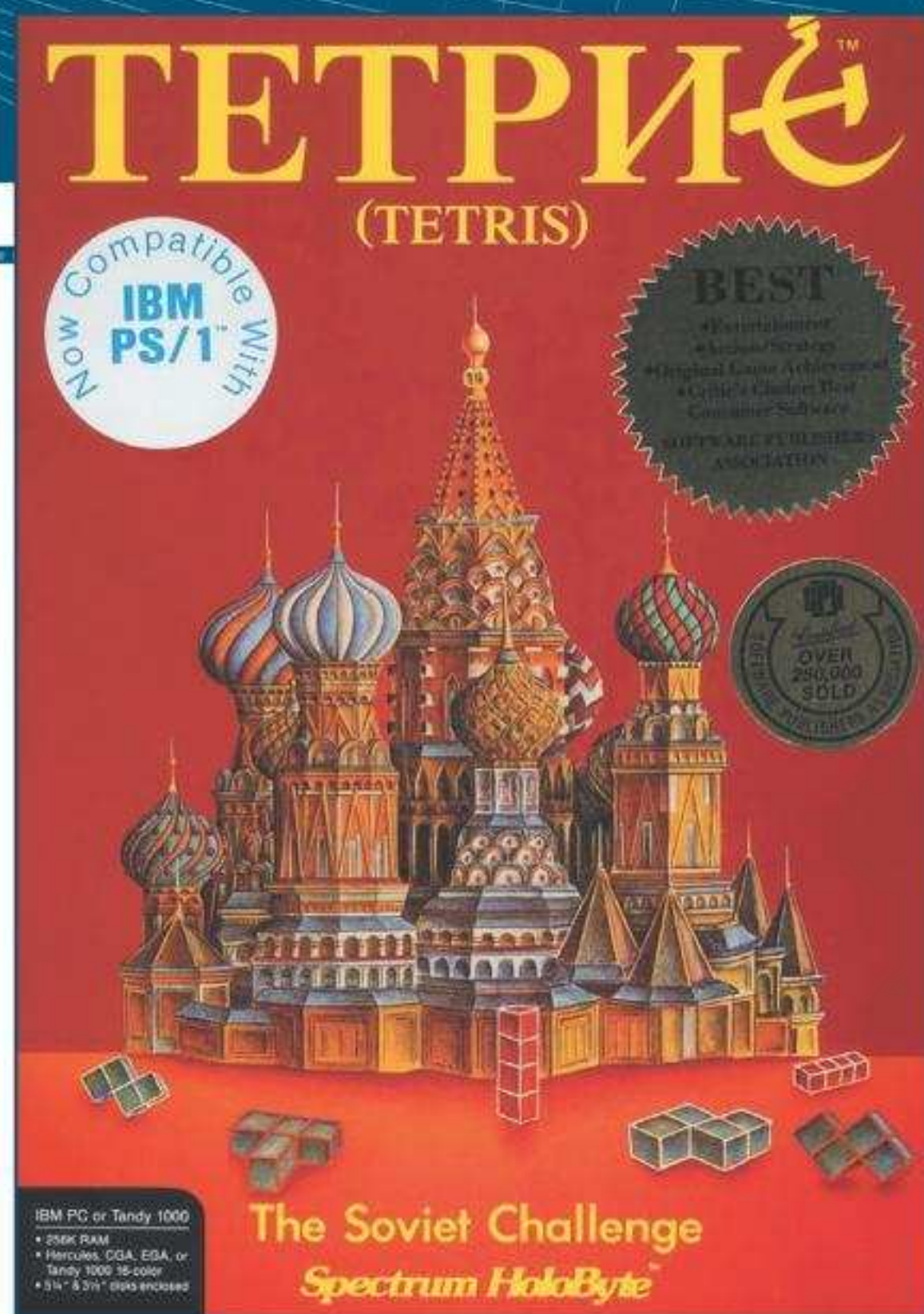
С другой стороны, на безналичные рубли можно было купить танк, буровую вышку, 1000 км газопровода, баллистическую ракету, 56 эшелонов коксуемого угля, 2000 км контрольно-следовой полосы, станок сверлильно-расточный, станковый пулемет,

патроны к станковому пулемету, санаторий в Ялте, Дворец пионеров, 400 000 тонн чугуна в чушках, крейсер «Отважный» и даже шагающий экскаватор.

Валюты эти друг в друга никак не конвертировались. То есть вообще никак. У предприятия все деньги были в «безнале», а если нужно было заплатить «наличкой» (например, выдать зарплату), то эти деньги брали у банка с объяснением цели. Банк уже знал, сколько человек в штате и какие у них ставки, поэтому выдавал ровно столько денег, сколько положено. Безналичные счета эта процедура не затрагивала. Может, конечно, банк и уменьшал там балансы на сумму выданной «налички», но в любом случае это был независимый процесс.

Пролетарий-гегемон, стоящий у руля государства, оказался в очень интересном положении: вот оно — большое богатое предприятие, позаимствовать с него немного денег не проблема; если уж на всяких «Энронах» нарезали десятки ярдов в обход аудиторов, то на какой-нибудь Кременчугской мебельной фабрике провернуть такой финт и того легче. Однако деньги эти существуют только на счетах банка, где у директора Иванова счета нет, то есть положить их некуда. Единственный способ обогатиться за счет предприятия — купить от его имени что-нибудь материальное и это материальное потом воровать. Но при всем богатстве предложения такие простые вещи, как водка или даже стенка чешская, за безналичные рубли не продавали. Вообще. Зачем их продавать, если советским предприятиям они в принципе не нужны? Вот и не продают. Чугун в чушках? Пожалуйста — покупайте и воруйте. Водку в бутылках? А вот это, извините, уже нельзя.

Товары, которые интересовали рабочих и крестьян, были выделены в группу «Б», в то время как серьезные

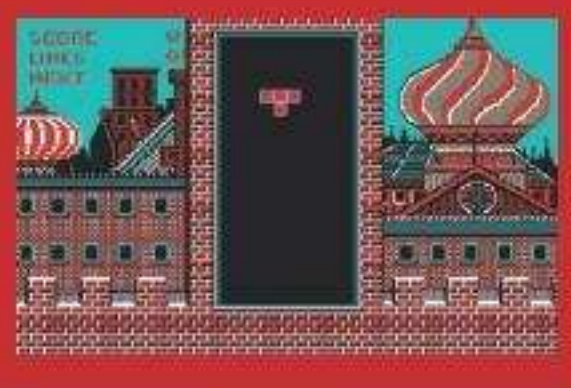


ные вещи относились к группе «А». За наличный рубль можно было купить любой товар группы «Б» и ничего из группы «А», а за безналичный рубль — с точностью наоборот. Вот такая вот была двухконтурная экономика, где оба контура надежно изолированы друг от друга.

Система получилась очень удачная и при минимуме контроля обеспечивала максимум учета, а экономику делала экономной. Воровать можно было сколько угодно, но подавляющее большинство экспроприированных вещей оставались бесполезными для хозяйства. Официант в ресторане был в лучшем положении, чем директор завода: он и посуду тащил, и еду, и

даже водку, а директор завода — только бензин и сетку «рабицу» для дачи. Хорошо, если завод делал что-нибудь по хозяйству (велосипеды, к примеру), но большинству директоров везло куда меньше: их заводы делали колесные диски для танков и оперение баллистических ракет — ну зачем их воровать?

Тем не менее народ воровал и находил неожиданное бытовое применение многим вещам: оперение баллистических ракет шло на возведение заборов, из шпал строили хозяйственные постройки на дачах, детали от плавающих, ползающих и летающих орудий социализма использовали для ремонта и моддинга не столь надежных бытовых приборов или, на худой конец, превращали в сакральный прибор Гермеса Трисмегиста — перегонный куб (т.е. самогонный аппарат). Но такое воровство не наносило катастрофических убытков — даже если каждый работник танковой фабрики покрыл





бы крышу дачного домика бронеплитами, упер бы по дизелю для полива садового участка и по 30 метров гусениц для мощения дорожек, общий убыток вряд ли бы сравнился со стоимостью одного танка, а их выпускали тысячами. Утачив все, чему нашлось применение, работники воровать прекращали и продолжали работать на благо государства.

Вся система отлично работала за счет своего основного свойства — изоляции двух валют. И так было до тех пор, пока в этой изоляции не появилась огромная дыра...

Замыкание

В конце 80-х на отдельных предприятиях начала появляться экзотическая техника — «ИБМ PC/XT» (да, так и писали кириллицей). Рабочие и служащие, прежде равнодушные к средствам производства, вспыхнули к ней неожиданным интересом.

На каждом советском компьютере тех времен было как минимум три директории — DOS (непонятно, что такое, лучше не трогать: Марь Иванова из бухгалтерии там что-то нажала, так ей аборт предложили сделать — в ее-то возраст!), NC (это синие таблички!) и, разумеется, GAMES. Другого софта обычно и не было. Может, где и валялся случайный LEXICON, но использовать ком-

пьютер как средство производства никому и в голову не приходило. Иногда, правда, печатали что-нибудь на матричном принтере (обязательно был в комплекте), но главная нагрузка была все же на игры. Без игр это был бы еще один бесполезный прибор вроде спектрографа или генератора синусоиды — никому не нужный и выключаемый раз в два года для какого-нибудь эксперимента, главной целью которого становилось повышение нормы спирта, выделяемого лабораторией.

А что делать? Интернета (чтобы занять типичного конторского работника) тогда еще не было, поэтому главным развлечением стали игры. Их копировали на дискеты и обменивались ими с друзьями, знакомыми и просто случайными людьми, встреченными в командировке: «Это про что?» — «Ну, тут типа человек ходит, мы сами не разобрались, там все на английском (испанском/немецком/исландском)» — «Беру!».

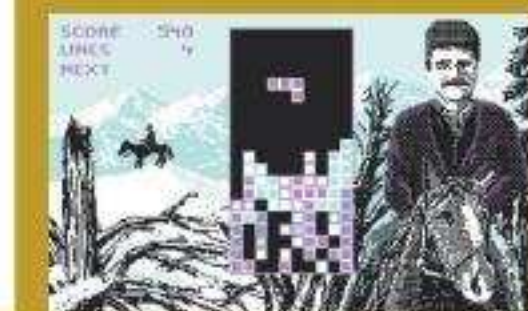
Самое удивительное, что многие мечтали поиграть в эти игры не только на рабочем месте, но и дома. И за такую возможность

стоила не две-три тысячи баксов, за которые компьютер отгружался со склада какой-нибудь Olivetti, а тысяч эдак десять-пятнадцать. И все же люди их покупали. За наличные рубли. Учитывая вышесказанное, легко представить, какой это был удар для двухконтурной советской экономики.

Компьютеры, явно принадлежавшие к группе «А», можно было покупать за безналичные рубли. В отличие от всех остальных товаров этой группы, спрос на



них был нешуточный. Размерами они были небольшие, склады не нужны — в однокомнатной квартире в панельном доме держали товара на сотни тысяч долларов. Теперь любой советский человек, имеющий доступ к безналичным рублям (а таких было очень и



нужно все заново. Думаю, я не погрешу против истины, если скажу, что у половины богатых людей в России есть в биографии строчка о торговле вычислительной техникой. С нее все начиналось.

По мере насыщения рынка компьютерами цена падала, а прибыли уменьшались. Компьютерные фирмы вложили заработанные капиталы в нефть и алюминий, двухконтурная экономика благополучно скончалась от массивного пересечения этих самых контуров, однако идеи той эпохи живы до сих пор.

Компьютер в России — это больше чем компьютер: подсо-



даже были готовы расстаться с внушительной суммой наличных рублей. Насколько внушительной? Точных цифр я уже не помню, но, если мне не изменяет память, в 1989—1990-х АТ'шка стоила столько же, сколько двухкомнатная квартира в Москве. 286-й процессор, два флоппи-привода (обязательно), винт на 20 Мбайт, EGA-монитор, принтер — в сумме как двухкомнатная квартира. В Москве. Причем квартира эта



очень много), мог обеспечить себя и своих внуков наличными рублями. Купил компьютер, продал компьютер — и живи спокойно, это тебе не гусеницы от танка.

Люди, продававшие компьютеры за безналичные рубли, тоже в накладе не оставались — это простому человеку товары группы «А» ни к чему, а небольшой фирмочке, имеющей доступ ко всем услугам группы «А» (транспорт, складирование), они очень даже «к чему». Купил тот же чугунок в чушках — и продавай его на Лондонской бирже, благо цена этого чугуна выставлена с потолка в расчете на то, что безналичные рубли на открытом рынке не обращаются. На вырученные деньги, естественно, можно купить новые компьютеры и провер-

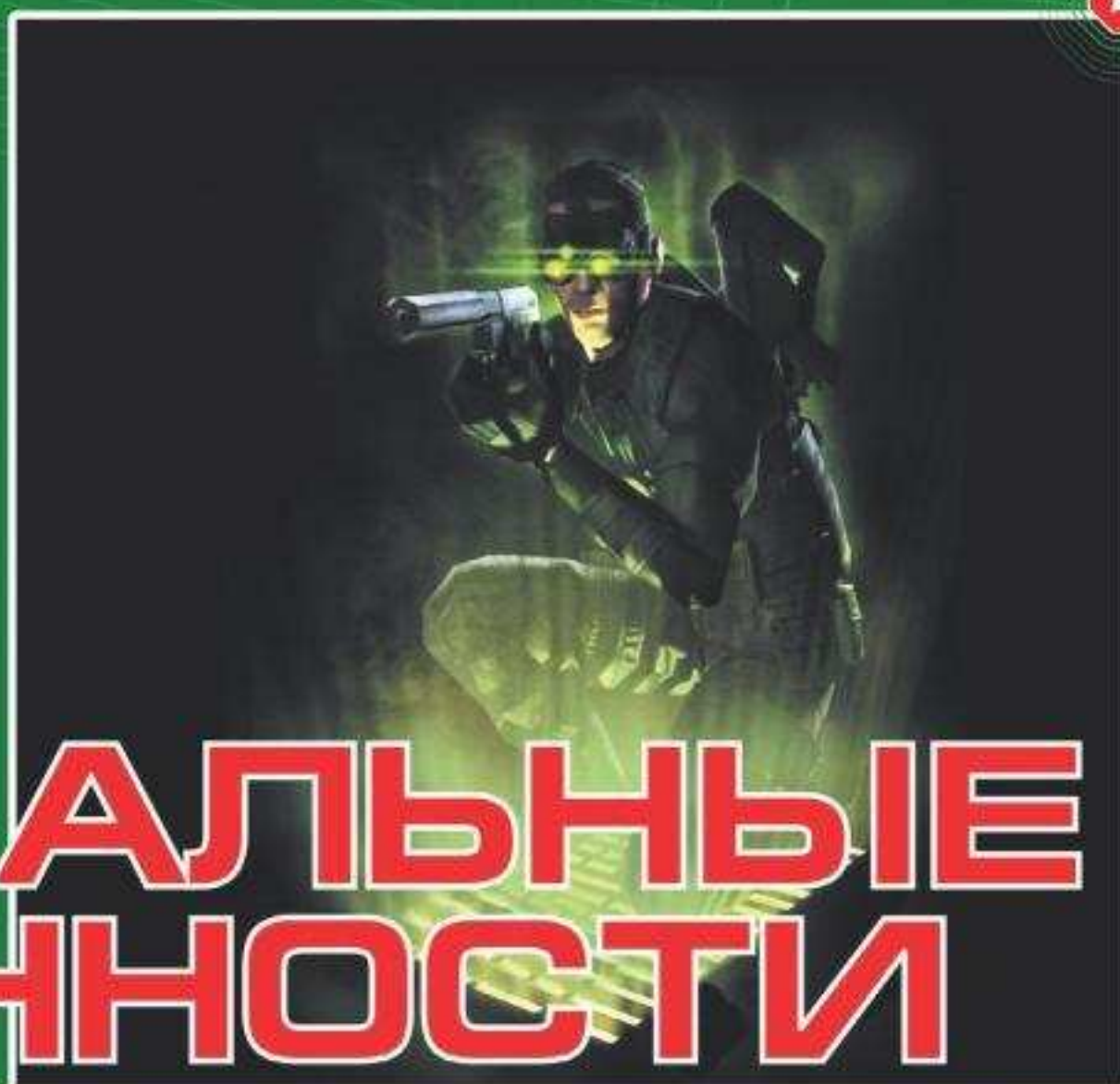
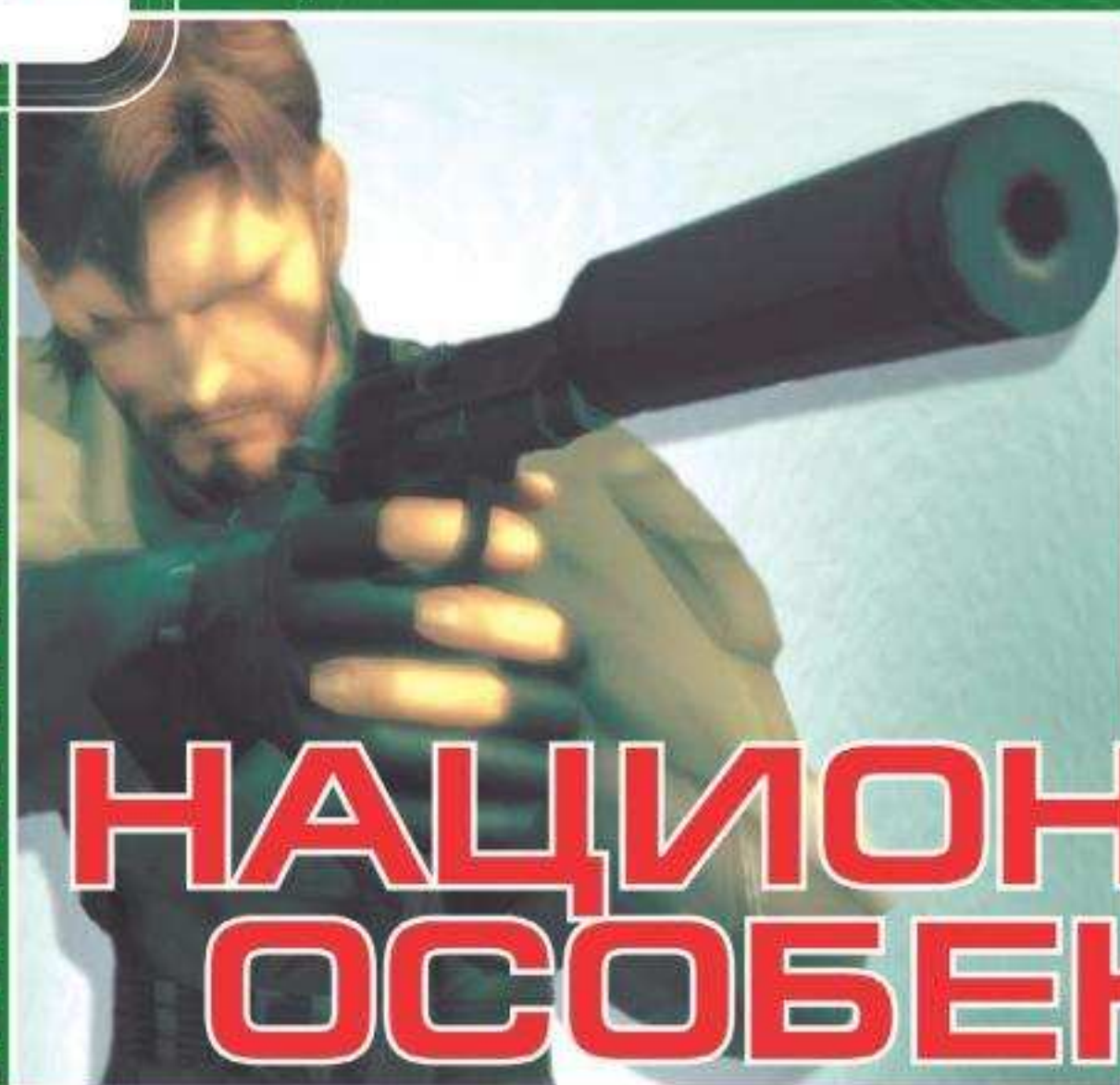
зительно народ осознает его важность в историческом процессе, поэтому только у нас PC по сей день остается единственной машинкой для игр, а от приставок брезгливо ворочают нос. Даром что ли страну гробили?

■ ■ ■

P.S. Автор статьи — наш бывший соотечественник, который сейчас живет в США и работает в одной из тамошних игровых компаний. В предыдущем номере мы уже публиковали другую его статью — «Ship it: как создаются игры — взгляд изнутри». Свое имя автор пожелал сохранить в тайне.

P.S.S. В статье использованы скриншоты из игр Tetris: The Soviet Challenge (1987), Tetris: The Soviet Mind Game (1988), Super Tetris (1991) и Tetris Gold (1993). ■





НАЦИОНАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

Общественная приемная нашего журнала вновь принимает у себя выдающихся представителей игропрома. На повестке дня вопрос мирового значения: насколько велика разница между игроками разных стран и стоит ли ее учитывать при разработке компьютерных игр? Из числа приглашенных по обозначенной теме высказались:

politolog — Константин Спиридонов, менеджер по рекламе и связям с общественностью компании «МедиаХауз»;

ChS — Михаил Пискунов, ведущий сценарист «К-Д ЛАБ» и KDV Games;

Zorich — Дмитрий Гордевский и Яна Боцман, писатели-фантасты;

AO_profy — Юрген Таральдсон, директор по маркетингу и PR датской компании Funcom (разработчики Anarchy Online и Dreamfall: The Longest Journey).

Остальные девелоперы взволнованно курили в сторонке. Представители «Игромании» в лице Владимира Болвина, Алексея Макаренкова и Светланы Померанцевой мужественно обнажали широту кругозора и стояли на вахте без перекуров.

Навязчивые стереотипы



Однажды исследователь Кен Катбертсон обратил внимание на то, что игроки из разных стран играют в стратегии по-разному. Он систематизировал свои наблюдения и пришел к интересному выводу — менталитет страны оказывает сильнейшее воздействие на тактику геймеров.

После многочисленных матчей по сети в старую добрую Civilization он обнаружил следующее:

■ Понять намерения французов очень сложно, поскольку они сами не знают, чего хотят: развивают все сразу, строят бессистемно, закупают разборы одновременно с несколькими соседями, ничуть не опасаясь войны на два (а то и три) фронта.

■ Австралийцев нужно опасаться. Они никогда не предупреждают противника о нападении, поэтому их атака обычно становится полной неожиданностью для противника (а возможно и для самих австралийцев). Пока соперник приходит в себя, войска «кенгурятников» уже всю хозяйничают на его территории. В технологическом развитии, как правило, отстают на целую эпоху.

■ Немцы идут в наступление только после тщательной подготовки. Им нужна мощная эшелонированная оборона и проагрессивные до упора войска. Цивилизация немцев развивается стремительно, стратегические решения «оптимизированы» по самому последнему слову игровой мысли. Но рисковать они не любят. Столкнувшись с непредвиденными трудностями, немец тушует и продолжает держаться выбранной линии, даже если она явно ведет к проигрышу.

■ Шведы любят разрушать города, если возникает угроза их потерять. Этим вполне можно пользоваться. Достаточно высадить на шведской территории «ограниченный контингент», как собственные страхи доведут бедолагу до истерики: не зная величины проблемы (количества высадившихся войск), шведы в панике сами разрушат свои населенные пункты.

■ Русские стремительно осваивают территорию. Сразу после дебюта их поселенцы расползаются по карте как тараканы, но инфраструктура (в первую очередь, дороги) остается на уровне каменного века. Силы и средства распыляются самым нерациональным образом. Качество заменяется количеством, вместо мощных юнитов в армию призывают дешевое пушечное мясо. По этой причине русские никогда не считаются с потерями.

Тем не менее, не стоит их недооценивать — русские способны непостижимым образом вывернуться из самого сложного положения и выиграть в самой проигрышной ситуации.

Подобным образом охарактеризованы также игроки из других стран. Если верить Кену (он просил не воспринимать его чересчур серьезно), менталитет страны во многом определяет поведение геймеров и как следствие — их предпочтения при выборе той или иной игры.



Вопрос ко всем: замечал ли кто-нибудь из вас подобные национальные особенности? И думал ли кто-нибудь, как это можно использовать при разработке игр?



[politolog]

Главная игровая тема человечества — борьба и победа над врагом. Основная задача разработчиков — соблюсти игровой баланс между сложностью и интересностью. И неважно, каков менталитет у игроков той или иной страны. Если удастся найти этот баланс — игру будут покупать.

В любом случае, большинство западных компаний делают игры для западных рынков. Им все равно, что чувствуют при этом арабы (русские, китайцы, африканцы и далее по списку). Возможно, китайские разработчики в первую очередь думают о китайцах, а русские — о русских, но мне кажется, что и они сегодня в большей степени ориентированы на Запад, где платят больше. В такой обстановке всем приходится считаться с менталитетом и желаниями западного покупателя. Возьмем, к примеру, «В тылу врага». Несмотря на незначительное участие американцев и англичан в сухопутных сражениях Второй мировой, в игре им посвящены собственные кампании. Это наводит на мысли об изначальной направленности на западных покупателей.

По-моему, разработчики не должны учитывать менталитет страны, где будет продаваться игра. Иначе появятся непонятные политкорректные поделки. Да и трудно заранее понять, как отреагирует на содержание игры та или



иная нация. Нет общепринятых шаблонов для русских, американцев или тех же немцев. Есть только домыслы, симпатии и антипатии.



[Zorich]

По поводу «В тылу врага» позволим себе немедленно возразить (мы все-таки писали для нее сценарий).

В игре нет никакого прославления англо-американских подвигов. Наиболее эффективная пехота у русских: два танкиста без танка и один десантник в ходе кампании «выносят» целую группу немецкой бронетехники.

Лучшими танкистами представлены немцы: два «Тигра» останавливают английское наступление на город Кан в июне 1944 года (факт исторически достоверный; «Тигров», правда, было чуть больше). За англичан выступают «коммандос», которые захватывают обломки ракеты «Фау-3» (она же A9/A10). Это, скрывать не будем, фантастика. Но англичане действительно проводили аналогичные (по дерзости и масштабности замысла) операции.

Вообще, именно английские коммандос являются самым результативным спецназом Второй мировой — поверьте специалистам. Так что в игре им отданы заслуженные лавры первенства. Никто же не говорит, что войну выиграли англичане. И, наконец, «Операция

«Огород» в американской кампании. Это была самая масштабная воздушно-десантная операция Второй мировой с красивой стратегической задумкой и весьма достойным практическим воплощением. Оперативные цели, правда, достигнуты не были — ну так в игре никто этого и не утверждает.

Тактика по...

Вывод Хотя о-дит, разные нации воюют по-разному не только в играх, но и в реальных битвах. У каждой свои особенности, по которым можно составить не-

кий утрированный образ ее представителя. А потом, отталкиваясь от него, перебросить мостик к играм. Допустим:

■ **Американец** любит грубые шутки, смотрит кино в обнимку с ведром попкорна, не хочет тратить время на тонкости, готов спасать из горящего дома котят, но с энтузиазмом санкционирует массовое убийство людей, если это называют войной и будут показывать по телевизору. Американец любит играть в дешевые игры, простые и грубые, как попкорн. Зато он носит патриотические трусы и носки цвета национального флага.

■ **Немец** не расстанется с губной гармошкой, любит кислую капусту и громко пукнуть в общественном транспорте. Основные качества немца — методичность и педантичное отношение к деталям. Старается досконально разобраться в тонкостях игры, особенно если речь в ней идет о мировом господстве.

■ **Русский** ленив и вечно пьян. Любит пофилософствовать о том, как сделать лучше, но сам при этом ничего не делает. В играх для русских нужно упираться на сюжет. Там, где американец, не задумываясь, давит на кнопки, русский обязательно спросит: «А зачем?».



[politolog]

Это образы из анекдотов. Если делать игру для такого «американца», ее не то что в Америке — вообще нигде не купят! В США живет много умных и ценящих хорошие игры людей. То же самое и в России. Настоящих ценителей, правда, не так много, поэтому перед тем, как делать игру специально под них, нужно спросить: «А зачем?». Важен не менталитет отдельных наций, а набор общечеловеческих ценностей западной цивилизации, к которой мы тоже относимся.



[ChS]

В общем и целом, согласен — за некоторыми, разумеется, исключениями. Помнится, одному издателю футбольного симулятора досталось на орехи от властей Китая за то, что Тайвань в этой игре числился отдельной страной. Есть еще места на нашей планете, где стоит учитывать менталитет. Но главное все же игра, а не ее «тема». Это лишь одежда, по которой встречают. В остальных частях света (генерирующих основные продажи) люди ориентируются не на слабые национальные сигналы, а на мощные маркетинговые позывные. Их знают все — реклама, Голливуд и раскрученный бренд. Мы в «К-Д ЛАБ» чаще сталкивались с разницей нашего и зарубежного менталитета при локализации своих игр. Вот несколько примеров:

■ **«Вангеры»**. Издатели попросили заменить название товара «heroin» (героин) на «val-ogin». Запомнилось тем, что предложившие замену люди явно вникли в тему, да и слово получилось удачное.

■ **«СамоГонки»**. Красивое название «Мехосома» ввергло западных коллег в ступор. Оно им ни о чем не говорило. В русском языке такого слова тоже нет, но отечественные игроки восприняли его нормально.

■ **«Периметр»**. Английское название «скверны» (filth, что значит «грязь») изменили на «scourge» (бич), поскольку «filth» — сленговое обозначение полицейских (аналогично

нашему «мусор»). Впрочем, scourge тоже подходит по смыслу.



[AO_profy]

Думаю, что ключевое слово

здесь — качество. Интересная тема (или сюжет) плюс ураганный геймплей будут востребованы практически везде, по крайней мере — в западном мире. На ум сразу приходят несколько всемирно известных хитов. И все они, как и «Цивилизация», имели отличный сетевой режим. Таким образом, к очевидному критерию — качеству — должен быть добавлен еще один — поддержка мультиплеера. Разумеется, необходима мощная графика и/или дизайн, умный AI, простое управление и интуитивный интерфейс. Не менее важны и такие вещи, как хорошие дополнения (карты для Starcraft, новые уровни для Counter-Strike, аддоны к онлайн-овым RPG), чтобы люди продолжали играть и после прохождения основной кампании. Вот ключ к всемирному успеху вне национальных рамок.

Возможно, разработчикам и нужно учитывать менталитет той страны, в которой будут продавать игру, но не стоит придавать этому слишком большое значение. Если игра будет замкнутая и узконаправленная, большинство людей (и я в их числе) не будут в нее играть. В то же время я думаю, что у каждой страны должны быть игры, пропитанные своим национальным духом, сделанные специально под свой менталитет. Правительства многих стран вовсе не случайно проявляют интерес к созданию обучающих игр по истории своих стран.

Расовые предпочтения?



[Zorich]

Предпочтения игроков разных стран и разных

культур сильно отличаются — с этим не поспоришь. Так или иначе, факт наличия: в одной стране игра может стать хитом, а в другой — пройти почти незамеченной. Но вот в чем дело — вокруг этой зависимости от национального ха-



рактера на-
кручено столько мифологии и
ложных стереотипов (вроде «тупых аме-
риков», для которых нужно все упро-
щать»), что разработчики, попадая под
их сомнительное «обаяние», рискуют
сделать игру хуже, чем она могла бы быть.

Ни для кого не секрет, что основные
доходы от продажи игры можно по-
лучить на западных рынках. Возникает главный практи-
ческий вопрос: ну и что
же (в свете сказанного)
делать отечественным
разработчикам? Под-
страиваться под игроков
из Германии, Великобри-
тании и США? В свое время
КранК высказал мнение, с ко-
торым я полностью солидарен:
«Не надо бежать впереди па-
ровоза». Надо делать качест-
венную игру, без оглядки на
заграницу. И если проект получился хоро-
шим, он станет культовым без всякой нацио-
нальной корректировки. Кстати, приведенные
выше примеры с Civilization не очень похожи
на правду. Уж не знаю, на какой статистичес-
кой выборке основано «наблюдение» Кена
Катбертсона, но мне его выводы кажутся до-
вольно надуманными, особенно в том, что ка-
сается поведения «русского геймера». Ос-
новные приметы русского в его трактовке: а)
страсть к большим территориям; б) плохие
дороги; в) «пушечное мясо».

Все это слишком совпадает с самыми при-
митивными западными представлениями о
России. Не уверен, что, играя в «Цивилиза-
цию», наши игроки из кожи вон лезут, лишь
бы соответствовать этим предрассудкам. То
же касается и шведов, которые почему-то ве-
дут себя в точности как войска короля Густава
Адольфа во время Тридцатилетней войны...



[ChS]

Да, расовые приметы Кена Кат-
бертсона притянуты за уши. Вер-
но подмечено. Правдоподоб-
ность принесена в жертву ради
удачных исторических ас-
социаций. Что называ-
ется, ради красного
словца. Продолжая
сравнение: игрок-
француз — выли-
тый Наполеон, не-
мец — теоретик из
генштаба
Германии
периода
Первой ми-
ровой вой-
ны. Еще можно
вспомнить, что ав-
стралийцы — веч-
ный предмет на-
смешек для анг-
личан и амери-
канцев. Они
для них ди-
кая, не-



обузданная, нечесаная
деревенщина с кенгуру
подмышкой. То есть я
бы не стал вос-
принимать сло-
ва старины Ке-
на всерьез.



[AO_profy]

Никогда не замечал
чего-то подобного. В
Anarchy Online игра-
ют люди более чем
двухсот национальнос-
тей, но я никогда не видел
между ними никакой разни-
цы, кроме одной — гейме-
ры из крупных стран склон-
ны создавать локальные
гильдии. Конечно, между
Азией и Западом разница
есть, но это не мешает
противникам понимать
друг друга. Мы все хо-
тим победить, но немного
разными способами.

Правила хорошего геймплея



[ChS]

Кажется, требуется небольшое
уточнение. Надо провести раз-
личие между сеттингом (сюда
относится сюжет, сценарий, ге-
рои) игры и собственно игровым
процессом. И разбираться с этими категория-
ми по отдельности. Суть игры составляет
геймплей (набор правил взаимодействия иг-
рока с игровым миром). И лично мне неизвес-
тны примеры, когда геймплей разрабаты-
вался с учетом национальных особенностей.
Впрочем, я не раз слышал от разработчиков,
что для американцев надо делать попроще,
не заморачиваясь сложными правилами.

Другое дело — сеттинг. Очень желатель-
но, чтобы сеттинг был актуальным для рынка.
За примерами далеко ходить не буду, а
расскажу о «Пе-
риметре». Инноваци-
онный геймплей в
сочетании с мощ-
ной нетривиальной
sci-fi-вселенной — как
это было воспринято на
Западе? Терраформинг,
территориальная война и
нанотрансформации вопро-
сов не вызвали. А вот сет-
тинг... Типичный вопрос: «А поче-
му вы не выбрали Марс? Ведь
Марс — другое дело, самое оно. А
вашу Психосферу люди не пой-
мут».

И подозреваю, что действи-
тельно не поняли — даже относи-
тельно развитые журналисты. А вот

у нас, в России, вселенная «Периметра» была
воспринята очень хорошо и стала одним из
факторов, продвигающих игру. Вот здесь как
раз очень четко прослеживается разница мен-
талитетов. Нашего человека не испугать «ин-
теллектуальностью» продукта — скорее на-
оборот. А привычка к территориальной экс-
пансии и многочисленной, плохо вооруженной
армии — это не главное.



[Zorich]

Похоже, мы все постепенно при-
шли к одному и тому же выводу:
да — у разных народов менталь-
ность разная, да — какие-то на-
циональные особенности нали-
цо, но осознанно учесть их с пользой для сво-
его проекта на «баксовом» рынке практиче-
ски невозможно.

Можно еще вот что добавить. Поскольку
наши игроки сформировались преимущест-
венно на американских и европейских играх
(и фильмах, что существенно), то их с некото-
рой натяжкой можно считать западноевро-
пейцами. И тогда вся эта группа — русская-
зычные, европейцы, американцы — будет у
нас общностью «Запад». На игровом рынке
ей противостоит общность «Восток»: Япония,
Южная Корея, Китай и Тайвань с Сингапуром
до кучи. На «полюсах» оси «Запад — Восток»
даже невооруженным глазом видны суще-
ственные различия. Когда мы думаем о линей-
ке игр **Final Fantasy**, у нас просто едет крыша
(вот это по-нашему! — Прим. солидар. ред.).
«Так нельзя!» — протестует наше писатель-
ское нутро. Однако реакция рынка показыва-
ет — можно, еще как можно!

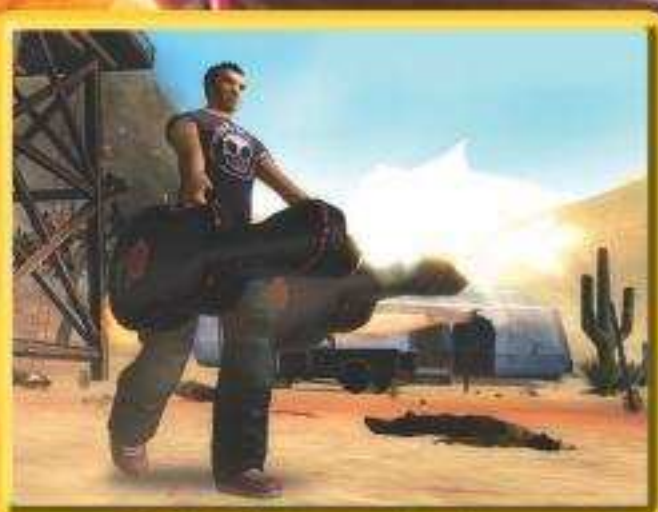
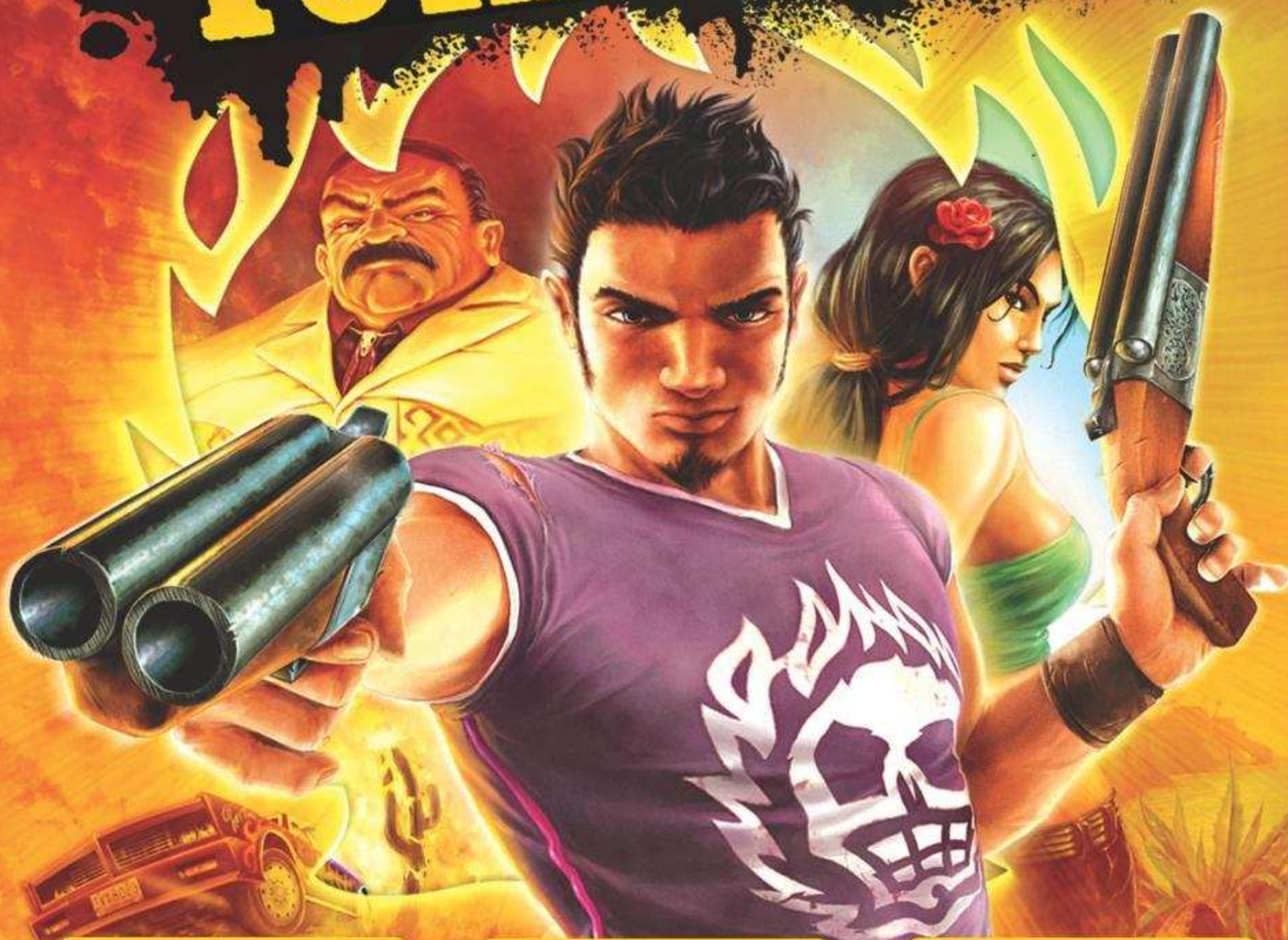
Но тут опускаются руки. Друзья мои, и что
с того, что так можно? Какой отечественный
разработчик возьмется делать что-то подоб-
ное? Какой отечественный сценарист сможет
выдать подобный сюжет и написать к нему
диалоги? Для этого нужно родиться где-ни-
будь под сакурой... В конце концов — кто и
зачем пустит нас на рынок Востока?

■ ■ ■

Итак, есть два действительно разных со-
общества геймеров, которые делятся по гео-
графическому признаку: Восток и Запад. Мы
с вами относимся к западной части. Внутри
сообщества различия уже несущест-
венны. Учитывать такие мелочи раз-
работчикам не с руки. Разница
менталитетов сказывается порой
только при локализациях игр. Но
и тут все пока гладко. Может,
проблемы будут, когда появятся
действительно «национальные»
проекты? Как, интересно, от-
реагируют разработчики
на требование амери-
канских издателей
сделать одного из
трех богатырей
чернокожим, а
другого женщи-
ной? Илью Му-
ромца, может,
и не «сдадут»,
а вот Алешу
Поповича и До-
брыню Никитича —
запросто. ■



TOTAL OVERDOSE™



**ПОТРЯСАЮЩЕ ДИНАМИЧНЫЙ,
 ЖЕСТКИЙ И ЦИННИЧНЫЙ ACTION
 В ЛУЧШИХ ТРАДИЦИЯХ GTA**

INTERNET

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

Всех однозначно приветствую и поздравляю с новым выпуском рубрики «Интернет», которая, так, между делом, существует не намного меньше, чем «Игромания». В этом номере — в «технической» части раздела — вы сможете открыть для себя немало нового о компьютерных вирусах, прочитав статью Владимира Болвина «Занимательная вирусология». Из «Интересного в Сети» вы узнаете, как окунуться в прошлое Земли, научитесь анонимно входить в интернет, а вбив в командной строке браузера ссылки из «Флэш-игр», сможете сыграть в ряд головоломок, аркад и квестов.

В разделе «Игра в онлайн» вас ждет подробная статья по готовящемуся к выходу онлайн-ролевому хиту *Tabula Rasa*. Не менее детальный материал по онлайн-овому «Властины колец» — *The Lord of the Rings Online*, который появится на прилавках весной следующего года. Самые же любознательные смогут узнать немало интересного об отыгрыше роли в MMORPG из статьи Марины Орловой «В поисках героя».

Алексей Макаренко

нормальной законодательной базы, регулирующей работу файлообменников. С одной стороны, запретить существование систем государство не имеет права — это нарушало бы свободу людей на обмен и распространение информации. С другой, обмен пользователями музыкой/фильмами и прочей копирайченной продукцией является незаконным. При этом привлечь к ответственности владельцев пиринговых систем крайне сложно — по закону они не несут ответственности за те операции, которые осуществляют пользователи при помощи файлообменных систем. Равно как создатели оружия считаются невиновными в убийствах, совершенных при помощи их смертоносных изобретений. И теперь правообладатели стараются погасить волну онлайн-пиратского распространения музыки и фильмов путем зауживания простых юзеров. Похоже, из актов устрашения подобные дела становятся обыденностью... В самое ближайшее время следует ожидать даже не сотен, а тысяч и даже десятков тысяч аналогичных процессов.

Google-разбирательство

Количество исков против компании Google в последнее время буквально зашкаливает. Каждый считает своим долгом уличить гугловцев в каком-либо мошенничестве против себя. Да это, в общем-то, и не мудрено — ведь теоретически преступлением против прав собственности можно считать любое предоставление информации в электронном виде без ведома владельца. А можно и не считать — тут уж как суд решит. А зависит это, разумеется, от того, какой суд, в какой стране разбирается дело, что было за «якобы нарушение»...

В этот раз попробовать себя на ниве борьбы с одним из крупнейших поисковиков интернета решила компания **Гильдия независимых авторов** из Нью-Йорка. Данная организация ложится грудью на амбразуру нарушителей авторских прав и умело закрывает ее в судах по всему миру, отстаивая интересы писателей, поэтов и журналистов. Что касается Google, то тут гильдию смутила информация, предоставляемая поисковиком по некоторым некоммерческим библиотечным проектам. Дело в том, что относительно недавно Google проиндексировала и выложила в Сеть информацию по ряду научных материалов, оригиналы которых располагаются только в нескольких крупных библиотеках США. Теперь же любой интернет-чик при желании может ознакомиться с содер-



Абсурдная продажа

Интернет-аукцион **eBay** продолжает радовать нас самыми необычными лотами, какие только можно встретить на аукционах. Чего только не продают пользователи через веб-барахолку. Кто-то торгует целыми городами, кому-то смертельно надоела девственность, и он спешит от нее избавиться за круглую сумму, изредка на eBay можно прикупить в собственность военную базу или остров в Тихом океане, к шапочному же разбору остаются только всевозможные родственники. Мужьями и женами на eBay уже торговали, собственных дочерей на продажу выставляли... но вот чтобы дочери продали собственного отца. Такого еще не было!

Оливия и Виктория Рэндел — ученицы одной из британских школ — настолько загорелись идеей помочь несчастным и обездоленным жителям Танзании, что были готовы на многое, лишь бы собрать побольше денег. Девочки они были крайне сообразительные и, ничтоже сумняшеся, решили: чтобы заработать, надо либо продать что-то ненужное, либо сдать в аренду что-то, возможно, нужное. Вряд ли девицы посчитали отца совсем уж ненужной в хозяйстве вещью, видимо, он проходил под маркой «нужный, но подходящий для сдачи в аренду». Придумав достойную презентацию, сестры Рэндел выставили своего папашу Эрни на аукцион. Впрочем, предварительно они все же удосужились получить согласие отца и детально обговорили, что он делать точно

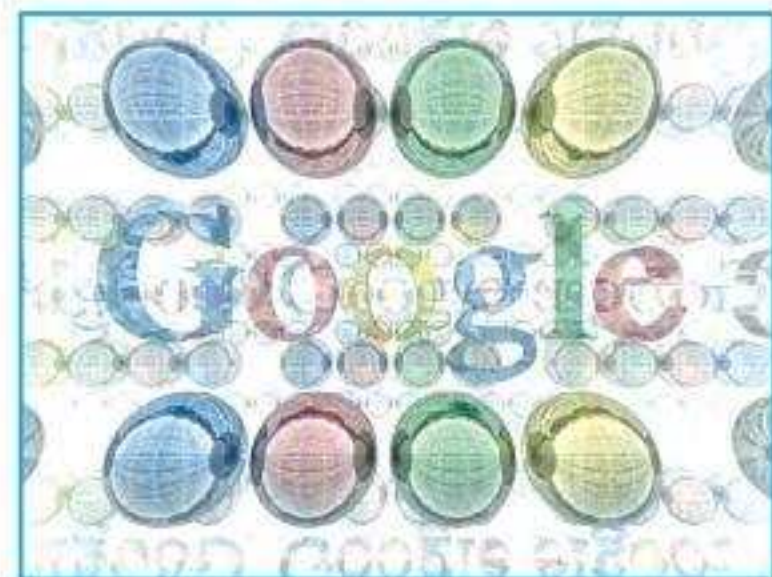
не станет. В комментарии на eBay значилось, что покупателю, предложившему самую большую сумму, будет предоставлена эксклюзивная возможность «свидания с Эрни». Также упоминалось, что Эрни «крайне талантливый, эрудированный и симпатичный мужчина в самом расцвете своих пятидесятилетних сил».

Покупатели налетели и оперативно начали расхватывать Эрни по сдельной цене. В итоге «продажный» папаша ушел за пятьсот долларов анонимному покупателю. Дочурки же, получив на руки означенную сумму, тут же перевели ее в фонд одного из медицинских центров Танзании, занимающегося профилактикой СПИДа среди излишне темпераментных танзанийцев. Остались ли танзанийцы довольны — умалчивается...

Пиринги в суде

Количество обвинений со стороны правообладателей против пользователей пиринговых (файлообменных) сетей в последнее время неуклонно растет. Не так давно мы рассказывали вам, как одновременно было выявлено около сотни правонарушений и по каждому заведено уголовное дело. Но, похоже, этот рекорд был побит. В начале октября практически единомоментно было возбуждено более семисот дел. Заседания суда по ним пока еще не состоялись, но велика вероятность, что все случаи будут решены в пользу обвинителей.

Напомним, что на данный момент ни в одной из европейских стран и даже в США нет



жанием работы и получить автобиографические данные о ее авторе. Гильдия независимых авторов и более восьми тысяч самих авторов решили воспротивиться такой огласке, заявив, что не желают выставлять даже краткое содержание своих трудов на публику.

Google виноватыми себя не считают, напоминая, что поисковик предоставляет доступ только к фрагментам работ, так сказать, для ознакомления. Кроме того, если авторы против, то гугловцы готовы удалить их работы из системы поиска по первому требованию. Обвинителей же, понятно, подобные условия не очень устраивают — в их задачи входит получить звонкую монету за моральный ущерб, коль скоро они ввязались в судебные тяжбы. Судебное заседание должно состояться в самое ближайшее время.

Деньги из пикселей

Делать деньги в интернете можно десятками различных способов. Можно продавать рекламное место на своем сайте — по сути, деньги бегут на счет практически из воздуха. Одна незадача — сайт должен быть популярным, иначе рекламодателям придется еще и приплачивать, чтобы они разместили на вашем ресурсе свои баннеры.

Можно заполучить звонкую монету на виртуальных казино. Кручу, верчу, обмануть хочу... Бизнес этот сейчас расцветает буйным цветом, а законодательной базы под ним, мягко говоря, маловато. Можно на вполне законных основаниях сколотить неплохой капитал.

Можно организовать онлайн-аукцион и брать проценты от удачно совершенных сделок. Вот только одна беда — подобных виртуальных заведений развелось куда как много, пробиться к солнышку ой как непросто.

В конце концов, можно создать онлайн-игру, раскрутить ее, умело продать и пожинать вполне материальные и достаточно хрустящие плоды несколько лет. Но ведь на это сколько надо потратить! Да еще и талант гейм-дизайнера не повредит...

Перебрав все способы интернет-заработка, понимаешь, что для простого пользователя Мировой паутины способов подзаработать в виртуальности не так уж и много. Но, похоже, **Александр Тью** — двадцатилетний программист из Англии — придумал новый способ «развести» пользователей на деньги. Он всего лишь создал сайт, на главной странице которого расположено поле, состоящее из десяти тысяч квадратиков, каждый из которых, в свою очередь, состоит из ста пикселей. Каждый такой пиксель стоит... ровно один доллар. Платите, и до 2010 года в купленном данном «пикселе» (на самом деле пиксель, конечно, не точка, а вполне видимый невооруженным глазом квадратик) будет размещена реклама вашего сайта. Таким нехитрым способом можно увековечить в Сети любой сайт.

Разумеется, проект не был бы столь популярен, если бы не многочисленные средства массовой информации, которым умело сообщили о новаторстве. СМИ удивились, почесали в затылке, да и расстрезвонили о сайте www.milliondollarhomepage.com по всему миру. С этого момента деньги потекли к Алексу Тью рекой. На данный момент «бедный» студент продал более трехсот тысяч пикселей. Неплохая прибавка к стипендии?!

Было бы удивительно, если бы у столь успешного коммерческого начинания оперативно не появились двойники. Они не заставили себя ждать. Аналогичные сайты сейчас можно найти в корейском, китайском и даже русском секторе интернета. Отечественный вариант располагается на домене www.milliondollarhomepage.ru, цены же индексированы в соответствии с нашей российской действительностью. Один пиксель стоит не один доллар, а всего один рубль. Впрочем, в отечестве желающих расстаться с кровно заработанными за «пиксельную рекламу» оказалось не в пример западным юзерам меньше.



Тем, кто может
себе это позволить...

ИНТЕРНЕТ ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ



БЕЗЛИМИТНЫЙ ТАРИФ
РЕАЛЬНЫЕ СКОРОСТИ

Россия, 125319, Москва, 4-я ул. 8 Марта, 3

тел.: +7 (095) 777-2477, 777-2458

факс: +7 (095) 152-4641

<http://www.telekom.ru>

e-mail: sale@telekom.ru

Занимательная вирусология

Сегодня это может показаться странным, но когда-то проблемой защиты компьютеров от вирусных атак фактически занимались дружины добровольцев-энтузиастов. Спасение утопающих было делом рук исключительно самих утопающих. И немудрено — ведь в то время найти антивирусную программу было непросто. А еще сложнее было понять, что они нужны и даже необходимы.

В те времена написание зловредного кода считалось модным баловством и никак не каралось органами правопорядка, поскольку эти органы про вирусы ничего не знали и не желали знать. Пресса относилась к вирусописателям весьма благосклонно. Широко известное сегодня слово «hacker» обозначало тогда всего лишь опытного пользователя, глубоко познавшего устройство компьютера. И вирусописателей однозначно относили к этой престижной категории лиц.

При таком положении дел рассуждения специалистов об опасности, которую представляли компьютерные вирусы, никто не слушал. Им все приходилось делать самим: изучать новые виды вирусов, создавать антивирусные программы и даже заниматься оперативно-розыскной работой по поиску вирусописателей!

Сегодня мы пристально взглянем на так называемый «романтический» период в истории вирусов. Эпоху, когда вирусы уже представляли реальную опасность для компьютеров и их пользователей, но еще не воспринимались как что-то серьезное.

Загадки «Мозга»

К 1987 году научные представления о компьютерных вирусах оформились окончательно. Трудом ученых знания о внутреннем устройстве существующих (и даже теоретически возможных) паразитах накапливались и продвигались прессой в широкие массы (поскольку интернет в то время был в зачаточном состоянии). Благодаря такому «плодотворному» сотрудничеству ряды вирусописателей росли, количество новых вирусов стремительно увеличивалось.

В том же 1987 году в США была зарегистрирована сильнейшая эпидемия вируса **Brain**

(«Мозг»), от которого пострадало более 18 тысяч компьютеров. Огромная цифра для того времени. Иногда его называют «Пакистанским вирусом», поскольку начало истории тянется с Ближнего востока.

Этот компьютерный паразит прописывался в загрузочный сектор дискет (то есть был одним из первых бутовых вирусов). Но основная часть кода и копия исправного сектора загрузки пряталась на дискете в свободных кластерах. Причем эти кластеры помечались как сбойные. В дальнейшем система пропускала эти блоки. Операции «запись/чтение» с них были заблокированы. Вирус мог не опасаться, что его код будет испорчен.

Обнаружить его оказалось непросто. Дискета выглядела совершенно невинной. Загрузочный сектор чист (подсовывалась исправная копия), на дискете никаких посторонних файлов (поскольку «сбойные» кластеры компьютером не читались)... Вирус так здорово прятался (для того времени), что его вообще могли не заметить. Но создатели позаботились о том, чтобы паразит не остался незамеченным. При заражении вирус менял метку тома дискеты на сочетание «(c) Brain». Обратите внимание на первый значок. Он означает «Защищено авторским правом»! Ничего другого вирус не делал. Заражал дискеты, менял метку (label) — и все.

О происхождении «Мозга» разные источники дают противоречивую информацию. Мы очень долго пытались определить по косвенным признакам, какая из них правдивее, но так и не пришли к однозначному выводу.

Одну из версий озвучил мэтр — **Евгений Касперский** — в своей книге «Феномен компьютерных вирусов». Там отмечается появление вируса в 1986 году. И это правильно. Только вот эпидемии разразились в 1987-м. В других источниках пересказывается похожая история, но с другими мотивами. Если излагать популярно и свести все описанные факты в единое целое, то получится примерно следующее...

Поучительная история

Жили-были в Пакистане два брата, **Basit** и **Amjad Farooq Alvi** (далее Басит и Амджад).

Была у них небольшая фирма по производству программного обеспечения. Как раз Амджад только что (в возрасте 26 лет) закончил Пенджабский университет, физико-математический факультет. Басит тоже умел считать, но исключительно деньги. Однако считать Баситу пока было нечего. Образовали братья перспективную финансово-промышленную группу из двух человек, повязанную родственными связями. Так и пошло — Амджад пишет программы, Басит их продает и подсчитывает прибыль. Месяц считает, два считает, на третий приходит к нему Амджад и говорит:

— Басит, прошло три месяца, а я ни разу не видел денег, вах... Кушать хочу!

На что Басит, вытерев жирные губы от плова, мудро заметил:

— Какие деньги, братан, да?! погоди, дай раскрутиться...

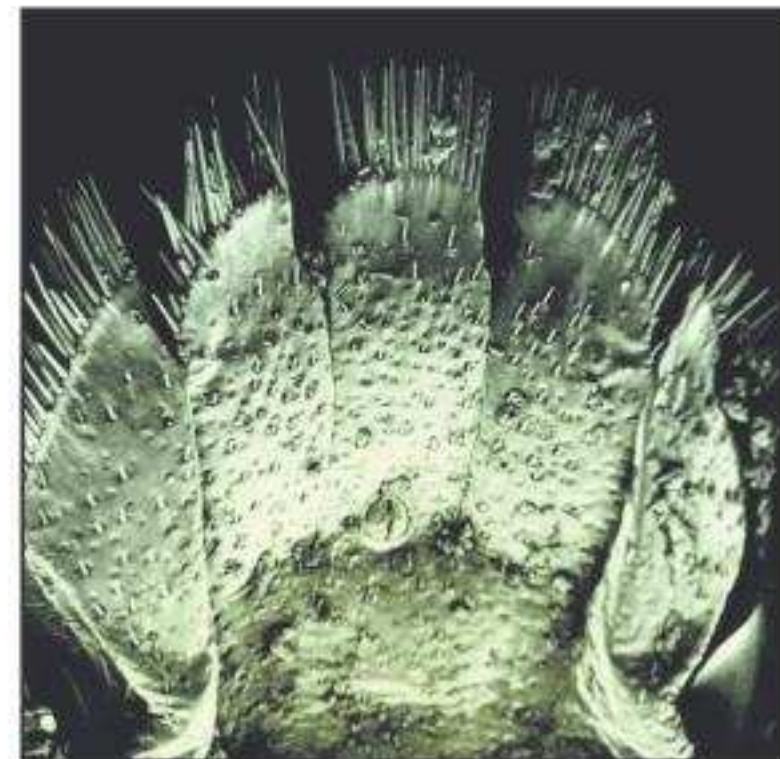
Убедил брата, и опять пошло по-доброму. Через месяц опять пришел Амджад:

— Зарплата когда, да? Штаны порвались, ходить не в чем... Вах!

И опять Басит убеждал брата, лежа на подушках в парчовом халате. Опять стало хорошо... Но недолго. Пришел Амджад в очередной раз качать права, а у Басита уже ответ готов:

— Короче, плохи дела братишка, да. Развелось пиратов видимо-невидимо, вай-вай. Не поверишь, стою на Пенджабском рынке с дискетами день-деньской как последний дурак! Никто их по 10 таньга не берет. Все покупают у нечестивых похитителей чужого софта, да отсохнут их руки, по одному таньга! А во всем виноваты американцы. Понаехали тут, понимаешь, в наш пакистанский Пенджаб и скупают на корню весь шурум-бурум!

В сильном волнении покинул Амджад дворец Басита (недавно построенный) и бросился в свою лачугу с единственным желанием наказать жадных американцев. И написал он вирус. Чтобы, во-первых, осмотреть наутро дискеты соседей брата по рынку и обнаружить на них фирменный знак вируса (метку) — «Всех резать!». Во-вторых, чтобы американцы увидели на измененной метке дискеты знак «(c)», устыдились и задумались о важности охраны авторских прав.





А чтобы знали, кто их всех наказал, в коде был указан почтовый адрес, телефон и фамилия создателя. И назвал Амджад свой вирус «Мозгом», поскольку думал, что он у него есть...

Вот так примерно звучат эти истории, кочующие из публикации в публикацию. Ну, может, немножко не так рассказаны, но смысл тот же. Вах!

А если серьезно

Если быть чуть серьезней, то Brain был очередной ступенькой в истории компьютерных вирусов. Очевидно, что написал его высококвалифицированный программист. Новые идеи, реализованные в коде, отличались новаторством и оригинальностью. Только вот утверждение, что их придумал «Amjad Farooq Alvi» из Пакистана, основано только на сообщении из тела вируса...

На это многие купились. Просто поверили на слово. Никто в то время не собирался искать вирусолога. Нечего было предъявлять ему за причиненный ущерб (который, по счастью, был невелик). Вот и не искали.

Реальную попытку разобраться с вопросом предпринял **Alan Solomon**, который впоследствии написал один из самых успешных антивирусов (**Dr.Solomon**). И у него сразу возник ряд вопросов. Версия с пакистанским мстителем, борцом за авторские права, ему показалась неубедительной. Он спросил: «Позвольте! Разве Пакистан является лидером по производству программного обеспечения? Скорее США страдают от пиратства больше всех». Никаких причин наказывать Америку по этому поводу не было и быть не могло! Наказание пиратов вирусом — тоже абсурд. Ведь никакого механизма защиты «лицензионных» дисков в вирусе предусмотрено не было. Доктор Соломон нашел только одно разумное объяснение. Поскольку вирус ничего плохого с данными не делал, то, возможно, его создатели считали распространение паразита своеобразной «рекламной акцией».

Выяснилось, что по миру ходили две версии вируса Brain. Одну назвали **Brain-Ashar**, другую — **Brain-Singapore**. Доктор Соломон установил: из двух «Мозгов» более старой версией являлась Brain-Ashar. Кроме того, существовали модификации. Первая называлась **Ohio**, поскольку обнаружена впервые в государственном университете штата Огайо. Вторую прозвали **Den Zuko** — как персонажа Джона Траволты из фильма **Grease**.

Обе модификации изучал **Fridrik Skulason**. Он установил, что в них имеется код «Мозга» (поэтому они стали считаться «модификациями»). Причем неясно, кто кого копировал, что появилось раньше и был ли автором один и тот же человек. Зато в коде промелькнули ко-

ординаты одного студента из Индонезии. Чтобы убедиться, что это не «пустышка», Фредерик решил провести собственное расследование и проверить адрес.

Навел контакт, представился наивному студенту хакером и вирусологом (ФБР и полиция этим тогда не занимались и о вирусах ничего не слышали). Так, мол, и так. Пишу новую модификацию твоего вируса. Подскажи, плиз, как ты его так хитро устроил? Тот и «расплавился». Фредерик в процессе длительной «дружеской» переписки получил от вирусолога полный отчет о проделанной работе... От и до. И никакого упоминания о бедном пакистанском мыслителе там не оказалось...

Тем не менее — поскольку Фредерик вел расследование крайне циничными методами, работал Штирлицем сугубо на любительской основе — можете считать правдивой любую из вышеприведенных историй.

Не спи, замерзнешь!

Не все специалисты халатно относились к надвигающейся угрозе. Brain, Vienna и некоторое количество других паразитов все же требовали противодействия и породили первых разработчиков антивирусного обеспечения. Это были маленькие фирмы. Работало там по два-три человека. Как правило, с пострадавшими работали напрямую. Выезжали на вызовы или отправляли дискеты по почте.

Их попытки заинтересовать своим продуктом крупные компании и поставить дело на широкую ногу были безуспешными. Повсеместно считалось, что опасность сильно преувеличена и не стоит беспокоиться по этому поводу... На одно робкое выражение тревоги приходилось сотня заявлений: «Не слушайте! Это провокация!». Люди жили в безопасном, по их представлениям, мире и ничего не собирались менять.

И однажды, в пятницу 13-го, безопасный мир рухнул. Разразилась страшная эпидемия нового вируса. Имя ему — «Иерусалим». Впервые от действия вируса серьезно пострадали финансовые компании. Убытки превысили потери от воров и грабителей вместе взятых. Если бы в свое время эти деньги дали разработчикам антивирусов, сегодня их имена возглавляли бы списки миллиардеров... А ведь они предупреждали. Никто не слушает пророков. Символично, что вирус, с которого начинается новый отсчет истории, появился в древнем городе, колыбели большинства мировых религий.

После катастрофических эпидемий 1988—1989 годов угроза стала понятной даже самому непродвинутому конгрессмену, сенатору, депутату Государственной Думы (несмотря на отсутствие Думы, депутаты были уже тогда). Она стала вызовом мировому сообществу, и на проблему компьютерных вирусов уже никто не мог закрывать глаза. Предстояли тяжелые времена трудных решений. Впрочем, как и всегда...

■ ■ ■

Специалисты разделились на множество групп «по интересам». Одни искали в саморазмножающихся программах полезные свойства, другие вообще считали, что никаких компьютерных вирусов нет и быть не может. Непуганые вирусологи еще оставляли в теле паразита свой домашний адрес и даже предлагали свой «продукт» заинтересованным лицам за деньги.

И только получив первый серьезный урок, компьютерное сообщество начало искать методы противодействия. ■

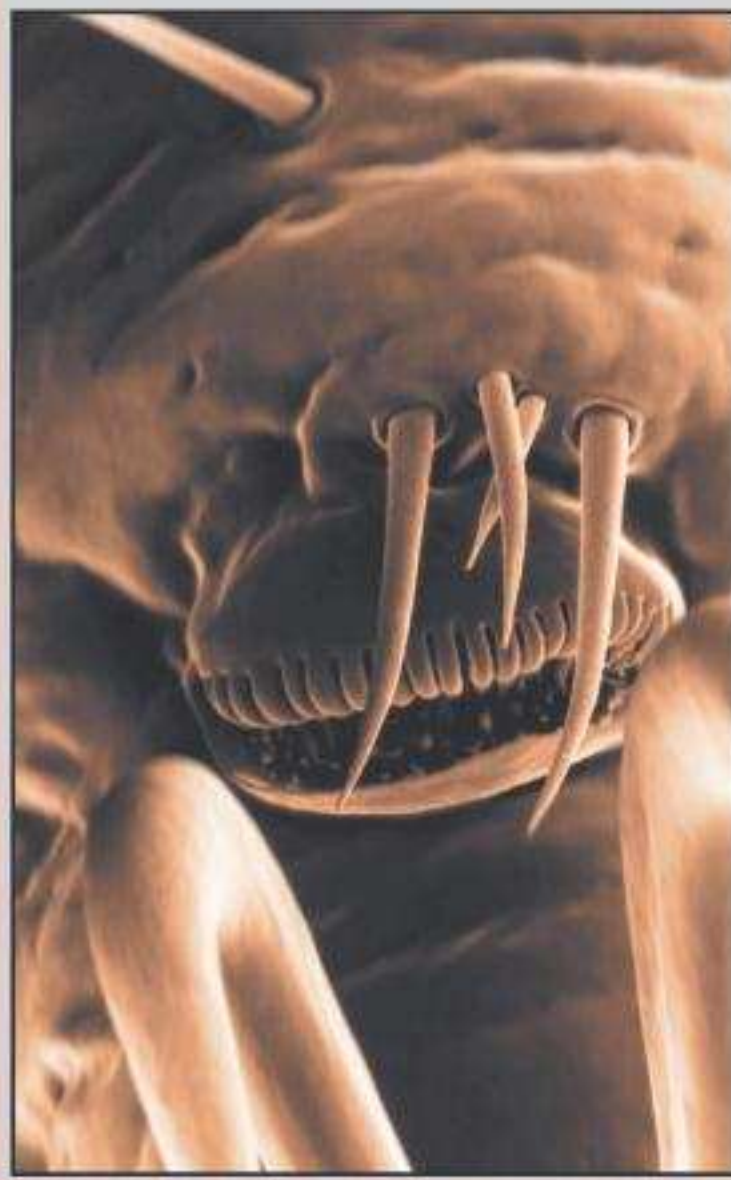
СКЕПТИКИ И ПРОРОКИ

К 1988 году сильно изменилась ситуация на мировом компьютерном рынке. Появились массовые компьютеры серии **IBM PC**. Удовольствие стоило примерно тысячу долларов. Отметим любопытную деталь: с того момента и до сегодняшнего дня хороший компьютер всегда стоит примерно эту же сумму...

Как только общая масса персоналок достигла определенного уровня, резко увеличилась вирусная опасность. Больше нельзя было уповать на высокий уровень сознательности всех, имеющих доступ к компьютерам. Если до этого с вирусами имели дело ученые и программисты, то теперь идеи попали в руки широким массам. А в массах, как известно, не без уроков...

Парадокс состоял в том, что при растущем числе персональных компьютеров не наблюдалось роста осознания надвигающихся вирусных апокалипсисов. Причем на недостаток внимания к проблеме жаловаться не приходилось. Стараниями Коэна (и не только его) газеты и журналы регулярно печатали псевдосенсационные статьи. После эпидемии «Мозга» идея кибермонстра из глобальных сетей активно осваивалась фантастами и кинопродюсерами. Пресса сделала из серьезной проблемы лубочную картинку-страшилку. Неудивительно, что к ней относились с подозрением. Сам **Питер Нортон** (Peter Norton) публично высказал свое сомнение на радость потомкам: «Компьютерные вирусы не более чем «городская легенда». Они не более реальны, чем гигантские аллигаторы, живущие в тоннелях канализации Нью-Йорка. Их просто не существует!»

И это говорил человек, чья графическая оболочка для MS-DOS по значению для компьютерного мира была тем же, чем сейчас является Windows! Даже сегодня у каждого третьего юзера установлен пакет **Norton SystemWorks** или **Norton Utilities**. А, наверное, у каждого десятого здоровье компьютера охраняет **Norton Antivirus**. Все эти продукты носят имя Питера Нортон, который в 1988 году не признавал никаких вирусов! Ирония судьбы...

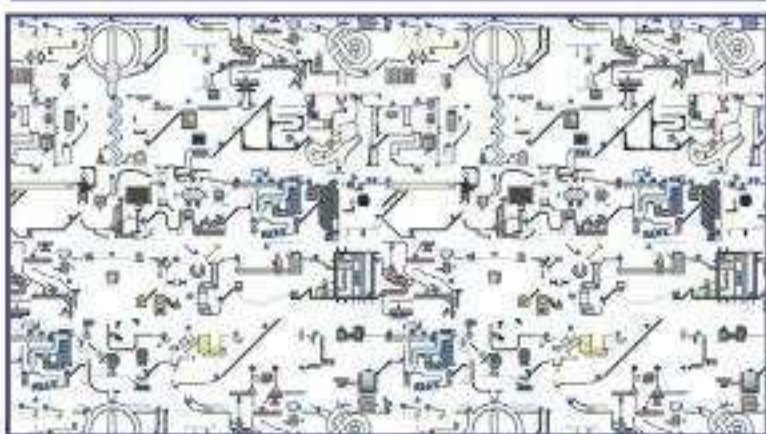


Интересное в Сети

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

E-MAIL: РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

<http://blueballfixed.ytmnd.com>



Совершенно бесполезный, но от этого не менее забавный сайт, состоящий всего из одной страницы, где размещены самые замысловатые механизмы, по которым катаются забавные синие мячики. Медитировать на это зрелище можно до бесконечности.

www.fourmilab.ch/earthview/satellite.html

View from AFRISTAR
35798 km above 0°1'N 21°5'E



Click in image to pan or here to zoom in or out.

Satellite data provided by The Living Earth Inc./Earth Imaging
© 1996, All Rights Reserved.

Фотографии Земли из космоса, вероятно, видели все. Но данный сайт предоставляет куда более интересную возможность — оценить визуальный ряд Земли с различных спутников, которые постоянно «болтаются» на орбите нашей планеты.

<http://nobodys-perfect.com/vtpm/pages/exhibithall.html>



Одни собирают значки, другие марки, третьи разыскивают в лесах редкие виды растений и безжалостно засушивают их между страницами толстых энциклопедий. Некоторых хлебом не корми, дай вонзить тонкую булавку в мягкое тельце несчастной бабочки, которая станет новым экземпляром в коллекции.

Ну а кто-то изобретает и вовсе странные хобби. Например, собирает... туалетную бумагу. Но не только же самому смотреть на свою коллекцию, хочется и народу показать. И самый простой способ это сделать — организовать музей. Музей туалетной бумаги. А чтобы посетителей было побольше, музей лучше всего делать не реальный, а виртуальный.

Заходим, изучаем, удивляемся, оцениваем мягкость и прочность на разрыв...

www.dinosaursounds.com



Считается, что самый главный анализатор для человека — визуальный. Отними у человека зрение, и он еще не факт, что сможет адаптироваться к жизни в социуме. Второй по значимости анализатор — аудиальный. Но глухим и даже глухонемым куда проще — ведь придумать вербально-визуальный заменитель не так сложно (язык жестов наглядное тому подтверждение).

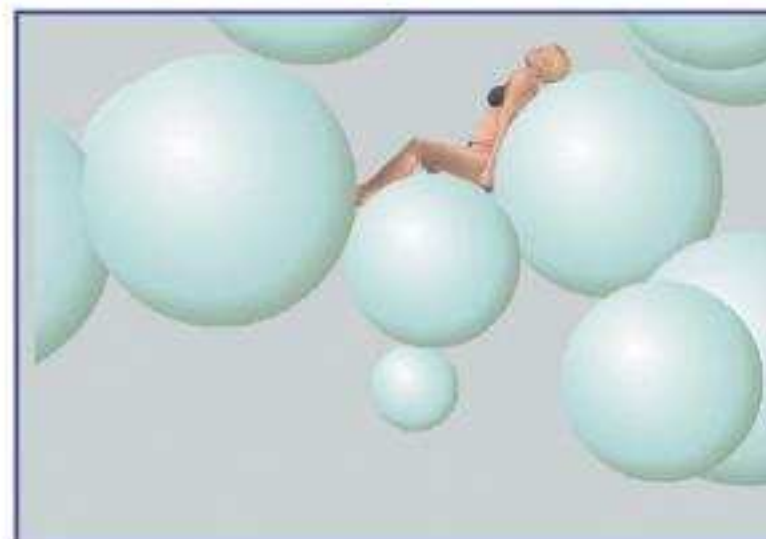
Но после посещения этого сайта начинаешь задумываться, все ли звуки можно облечь в визуальную форму. Потому как передать словами все краски и интонации собранных на ресурсе звуков невозможно никакими словами. Для начала создатели предлагают окунуться в мир прошлого Земли и послушать, как звучали разные периоды исторического развития земли. Юрский, меловый, карбон и так далее.

Но сколь бы забавными ни были крики различных видов динозавров, звуки космоса завораживают куда больше. Вы когда-нибудь задумывались, что звезды, черные дыры, планеты и просто открытый космос вообще не безмолвны (прямая наводка на сайт-близнец www.spacesounds.com).

Ну и в завершение можете насладиться звуками штормов в разных частях нашей планеты — www.stormsounds.com и голосами китов — www.whalesounds.com.

www.chilloutzone.de/files/05062202.html

До крайности забавный, сделанный на грани приличия интерактивный флэш-ролик. Женщина в купальнике падает с большой высоты на шары. Подчиняясь замысловатым законам физики, она отскакивает от них и продолжает свой стремительный полет вниз. Дама может изгибаться и складываться в такие позы, что иногда озноб пробегает от мысли, что случилось бы с живым человеком, изогнись он так... Сломался бы пополам или развалился сразу на несколько частей — как пить дать.



Можно пользоваться мышкой, для протаскивания юной особы через наиболее узкие участки дистанции. Смотреть — всем!

www.bambus.de/infos/1000/indexx.php



Что можно сделать из бамбука? Ну, удилище — хотя сейчас пользуются углепластиком. Ну, половик — хотя синтетический дешевле. Ну, люстру — хотя она быстро потемнеет и состарится. На самом же деле из бамбука можно создавать самые необычные и необычайно полезные вещи. На сайте как раз наглядно продемонстрировано, во что же можно превратить стебли самого крупного злака.

www.hidemiyass.com

Настоящие хакеры и так знают, как скрыть свое пребывание в Сети или подстроить все так, чтобы казалось, что сайт взломал совсем другой пользователь. А вот для тех, кто науку взлома освоил еще недостаточно или вообще не собирается заниматься этим, мягко говоря, сомнительным делом, но все же хочет оставаться анонимным в интернете, придуман этот сайт. Заходите на него, вводите в командной строке адрес странички, на которую хотите попасть анонимно, и через случайно выбранный из огромного списка прокси отправляйтесь по назначению...

http://base.google.com

Отличный хостинг от Google. Отличная мишень для всех желающих разместить в интернете своего «хомячка».

www.urbanrail.net/index.htm

Карты метро со всего мира. Европа, Азия, Африка... Америка, в конце концов.

www.cultu.ru

Крайне интересный сайт, который напрямую транслирует некоторые концерты и спектакли в интернет при помощи спутниковой связи. Если канал у вас толстый, а связь надежная, то можете приобщаться к культуре буквально каждый день.

http://gallery.aquareal.ru

Отличная фотогалерея более чем на десять тысяч работ. Все рассортировано по категориям. Обязательно обратите внимание на категорию Wallpaper, среди которых можно найти множество «воло» по мотивам различных игр, которые невозможно найти на бесплатных игровых сайтах.

www.rhino-award.de/sieger.php

зации под аквариум, и под клетки с хищными животными. Некоторые и вовсе ударяются в романтику...

Отличный конкурс на оригинальную раскраску фургона Rhino. Чего только талантливые автодизайнеры не придумывают. И стили-

ФЛЭШ-ИГРЫ

Описания флэш-игр публикуются на отдельном текстовом блоке. На большинстве игровых сайтов интересных игр — две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные, самые актуальные, самые увлекательные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скрины и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

www.antville.org/gd/Tarzan/moohmoohmooh.swf

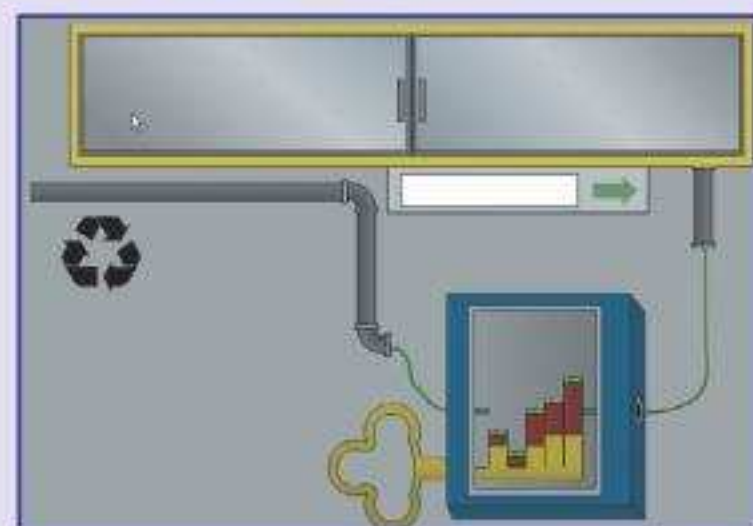
Отличный флэш-мульт «Зачем коровам ноги». В анимации наглядно разобрано, почему хождение на своих двоих или даже четырех значительно удобнее, чем перемещение на колесах.

http://promo.warnerbros.com/web/sd_brand/episodic/highSeas.jsp?episode=4&name=scooby_episode_4

Очередное приключение отважного Скуби-Ду. Ходим по различным локациям, собираем головоломки, отгадываем загадки, играем в простенькие аркады. Графика для



флэш-игр на уровне, озвучка выше всяких похвал, анимация немного дерганая, но разве для настоящего поклонника приключенческого жанра это недостаток?!

www.funflashgames.com/resources/games/swfs/33338.swf

Крайне приятная головоломка. Необходимо подбирать конфигурацию ключей, чтобы замкнуть цепь труб по подаче воды. Игра рассчитана на развитие зрительной памяти и весьма долго не надоедает.

http://zhuki@mail.ru

Отличное онлайн-развлечение Жуки@Mail.ru. В самом начале игры вы заводите себе одного или несколько жуков в питомнике (изначально можно совершенно бесплатно получить двух насекомых — самца и самку). Срок жизни каждого жучка/тараканчика ограничен, от трех до пяти месяцев в зависимости от достигнутого уровня (уровень повышается за игровую валюту в том же питомнике). Основная задача любого владельца насекомых — выставлять свои подопечных в коммерческих забегах и зарабатывать на этом деньги. За выигранный забег хозяин жука получает не только деньги, но и единицы опыта, на которые можно апгрейдить своего жесткокрылого. В здешнем магазине продается еда (жизненно необходимая любому насекомому), одежда для насекомых, а также различные «примочки», облегчающие существование шестиногим бестиям.

Но основное действие игры происходит все же на стадионе. В самом начале необходимо зайти в кассу и купить билеты, чтобы выставить своих жуков на коммерческий забег, а возможно, даже чемпионат. Если ваш жук победит, то выигрыш вы также получите в виде билетов. Сами же билеты можно продать администрации или кому-то из игроков.

Жуки соревнуются на трибунах стадиона, которые разделены по типам забегов: пробные, коммерческие, чемпионаты и так называемые VIP. Основная задача игры — выиграть в максимальном числе забегов, набрав максимум очков. Обратите внимание, что для старта необходимо зарегистрировать бесплатный почтовый ящик на сервисе Mail.Ru.

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Рейтинг GameSpy



В очередной раз **GameSpy** привел чарт самых популярных онлайн-игр, в которые пользователи играют через систему. Понятно, что MMORPG, оснащенные собственными сетевыми движками, в рейтинг не попали, зато отчетливо вырисовывается картина по прочим виртуальным развлечениям.

Первое место, как это ни странно, занимает **Half-Life** (свыше 30 000 серверов, более 68 000 игроков). Объяснить это можно, пожалуй, только обилием интереснейших модификаций для игры и слабостью компьютеров игроков в ряде стран, где онлайн-игры достаточно популярны. На втором месте — почему мы не удивлены? — прочно обосновалась **Half-Life 2** (свыше 18 400 серверов, более 47 300 игроков). Третьим на пьедестале, закинув ногу за ногу, восседает **Battlefield 2** (свыше 6400 серверов, более 24 000 игроков). Четвертое и пятое места поделили между собой **Wolfenstein: Enemy Territory** и **Call of Duty**. Многострадальный же **Unreal Tournament 2004** занял лишь не такое уж почетное шестое место (свыше 2500 серверов, более 6000 игроков). **Quake 3: Arena** же и вовсе «свалился» на девятое место, проиграв — страшно подумать — **Neverwinter Nights** и **America's Army: Special Forces**.

Самое же удивительное, пожалуй, что в двадцатку лидеров вошла не слишком удачная в сингловой составляющей игра **LOTR: The Battle for Middle-Earth** (целых 172 сервера и более 600 игроков единомоментно, при этом почти четвертая часть геймеров из России). Делайте выводы, господа.

Онлайновая
недвижимость

В то время как на рынке реальной недвижимости кипят страсти — вкладчики устраивают митинги протеста, а застройщики недоуменно разводят руками, — на рынке недвижимости виртуальной все более-менее спокойно. Но есть и общие моменты. Как реальная, так и виртуальная недвижимость постоянно дорожает.

Вот лично вы сколько готовы заплатить за квартиру в какой-нибудь онлайн-игре? Ну,

сто рублей готовы?! А тысячу?! Многие же иностранцы без всяких сожалений отваливают за существующие только на экранах мониторов квартиры иногда тысячи долларов. Игрой, которая прославилась своими сделками с недвижимостью, по праву можно считать **Project Entropia**. Казалось бы, так себе MMORPG. Графика ниже среднего, баланс — слабый, геймплей — не идеальный (хотя и не плохой). Но разработчики сделали весьма оригинальный шаг — ввели внутриигровую валюту, так называемые PED (Project Entropia Dollars), которую можно получить, только купив ее за вполне реальные доллары. Действующий курс — 10:1 (то есть десять PED стоят один доллар). Казалось бы, абсурд! Однако и валюту покупают, и сделки в игре с ее помощью проворачивают.

Не так давно именно в **Project Entropia** была совершена самая крупная сделка по онлайн-недвижимости. Геймер по имени **Джон Якобс** (Jon Jacobs) приобрел космическую станцию для отдыха всего-то за миллион PED. То есть за сто тысяч долларов! И поступок Джона сильно пахивал бы бредом взбесившегося миллионера, если бы не несколько фактов. Во-первых, на территории станции располагается несколько магазинов, которые можно сдавать в аренду другим игрокам, собирая с них пресловутые PED. Там же — на станции — есть несколько отелей, а игроков в **Project Entropia** хлебом не корми, дай кровно заработанные потратить на виртуальные номера в не менее виртуальных гостиницах. И, наконец, в-третьих, на станции есть несколько баров, где установлены широкоформатные мониторы, через которые Якобс собирает транслировать в мир игры рекламу различных товаров и получать за это с рекламодателей звонкую монету.

Все это, конечно, здорово, но вот только удастся ли таким способом вернуть целых сто тысяч долларов, покажет только время. Ведь постоянных игроков в **Project Entropia** не так уж много — чуть больше двухсот тысяч. Вот если бы дело происходило в **EQ2** или **WOW**...

Новые бойцы

Похоже, в рядах компаний, занимающихся разработкой крупных онлайн-проектов, появился новый боец. **Q Entertainment**, известная своими играми для PS2 и DC (сколь-либо значимыми проектами для PC никак не заиграла), собирается заняться разработкой MMORPG. Какой-либо иной информации об игре пока не поступало, но журналисты, которые часто узнают новости даже раньше, чем сами разработчики, заявляют, что новая онлайн-ролевка будет ориентирована в первую очередь на южно-корейский и китайский рынки, хотя «не исключено, что и для Европы игра будет представлять какой-то интерес».

Финал японских
«Звездных войн»

Многие пользователи масштабных онлайн-игр наивно полагают, что разработчики и издатели MMORPG стараются открыть максимальное число серверов для своих детищ. На деле это, разумеется, далеко не всегда так.



Сервера открываются и поддерживаются только в тех странах, где это экономически выгодно. Вот и японское отделение **Electronic Arts**, тщательно проанализировав популярность **Star Wars Galaxies** в Стране восходящего солнца, доложило начальству, что японцы не такие уж фанаты махать световыми мечами, им-де больше нравится кастовать файерболы в фэнтезийных мирах.

Начальство подумало-подумало, да и решило закрыть все японские сервера игры. Разумеется, всем японским геймерам было предложено перевести существующие аккаунты на сервера европейские, но очевидно, что далеко не все обрадуются такой возможности. Вот такая ситуация. А вы еще удивляетесь, почему у большинства крупных онлайн-проектов нет отечественных серверов?! Уж если в Японии, где онлайн-геймеров на порядок больше, чем у нас, сервера закрывают, то что уж говорить о России...

Халява — священна!

На весьма решительный шаг отважилась компания **Sony Online Entertainment** — официально объявила, что следующая их MMORPG будет... полностью бесплатной. Точнее, деньги будут просить только за коробочку с игрой, а вот абонентской платы не будет вовсе. Ход, конечно, интересный, и сомневаться в том, что он привлечет несколько дополнительных сот тысяч игроков, не приходится, но... На опыте **Guild Wars** мы отлично знаем, что бесплатный сыр бывает только в мышеловках и на откровенно провальных проектах. GW вот тоже официально совершенно бесплатная игра, но раз в полгода-год создатели выпускают по масштабному аддону, за который необходимо заплатить вполне ощутимую для кошелька сумму. Можно, конечно, и не покупать, но основная масса игроков оперативно перебирается в новый мир, и лишь самые жадные остаются бегать по обезлюдившим просторам старого мира.

Надеяться, что Sony Online не придумает похожего хитрого хода, не стоит. Да компания и не скрывает, что деньги из пользователей «качать», разумеется, будет. Уже сейчас известно, что желающие смогут прикупить за вполне реальные деньги эксклюзивное оружие, броню, скиллы, а также оплачивать ускоренную прокачку персонажей... Релиз «псевдохалявной игры» намечен на конец 2006 года, название же обещают огласить где-то к Рождеству. С нетерпением ждем. ■

ВЫХОДНОЙ
неограниченный доступ
Интернет
23:00 пятница -----
09:30 понедельник

тариф "Выходной.Неделя"
\$5/неделя + 1 час в будни

тариф "Выходной.Месяц"
\$19/месяц + 5 часов в будни

----- дополнительный доступ -----
\$0.5/час с 21:00-09:30 \$1/час с 09:30-21:00

все налоги включены



www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380

регистрируйся: (095) 995 1060, 234-0056, 745-7171; имя: demo; пароль: demo; <http://www.zenon.net/services/dialup/>

The Lord of the Rings Online™

Shadows of Angmar™

Властелин онлайн-овых колец

■ Жанр: MMORPG ■ Создатели: Turbine Entertainment
■ Системные требования: неизвестны
■ Дата выхода: 2006 год

lotro.turbine.com

Все более или менее известные фантастические вселенные в последнее время норовят перебраться в онлайн. Вслед за **Warcraft** и наряду с **Dungeon & Dragons** осваивать нераспаханную целину виртуальных миров готовятся обладатели прав на книги профессора Толкиена.

The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar (ранее известная как **Middle Earth Online**) — новый проект студии **Turbine Entertainment**, в свое время отметившейся серией **Asheron's Call**. Завладев лицензией на создание игр по мотивам произведений Толкиена, Turbine собирается выжать из мира «Властелина колец» все возможное и выпустить продукт, который сможет на равных конкурировать с самым великим и ужасным **World of Warcraft**.

Есть лишь одна проблема: мир Средиземья очень жестко завязан на событиях и персонажах книги. Чем будут заниматься игроки — таскать туда-сюда бижутерию?

Тропою Фродо

Лицензия — ключ ко всем ларцам. Тем, кто смотрел кинотрилогию или читал романы, будет проще всего понять, что же готовят для нас славные турбинцы. А они обещают в первую очередь стопроцентную узнаваемость игровых локаций. Погрузившись в пучину игры, геймеры кое-где без труда, а где и с тяжелыми боями в партии смогут посетить практически все регионы Средиземья. На данный момент достоверно известно, что будут доступны Шайр с Хоббитоном, Бри, Ривенделл, Рохан, Лориен и мрачный Ангмар, родина назгулов.

В игру переключают знакомые всем фанатам расы. На выбор представят четыре народности Альянса: людей, эльфов, гномов и, разумеется,

хоббитов. Впрочем, как раз с расами вышел, скажем так, конфуз. Далеко не каждому игроку захочется быть хилым хоббитом или хилым эльфом. Желających воплотиться в могучего орка или ловкого гоблина ничуть не меньше, но... увы и ах, разработчики решили «плохих парней» в список доступных для отыгрыша рас не включать. Конечно, остается надежда, что к релизу ситуация изменится, но, судя по всему, сторонникам «темной стороны» в игре ничего не светит.

Каждая «национальность» будет иметь свой набор доступных классов. Гномы — плохие лучники, у эльфов не так хорошо со здоровьем и тяжелыми мечами. Людям традиционно подходят почти все классы и профессии, но специфических хоббитских или эльфийских умений им не видать.

Полный список доступных классов пока держат в секрете. Известно лишь, что все типы героев, с которыми мы сталкивались в книгах или фильмах, появятся и в игре. Воин, маг, лучник, следопыт, хоббит-взломщик... При создании персонажа большое значение будет иметь такой параметр, как «родословная». Именно от того, где и при каких обстоятельствах герой появился на свет, зависит список доступных умений и возможных бонусов, которые появятся по мере роста уровня. Необычно? Пожалуй, да. Жаль только, что до момента выхода игры не совсем понятно, как создателям удастся сбалансировать «родословную» и разные классы персонажей. Если родословная не задалась, чем это будет компенсировано?

Кунг-фу по-хоббитчи

Для каждой расы предусмотрен собственный город, откуда новые герои будут начинать долгий и полный опасностей путь по просторам Сре-

земья. Здесь же, в городе, каждого «желторотика» озадачат первым квестом, вслед за которым на голову первопроходца онлайн-овых дебрей обрушится целая череда событий, вовлекающих в полную опасностей и интриг историю. Поиск пропавших союзников и артефактов, охота за шпионами противника, исследование новых территорий и, конечно же, масштабные битвы с орками — всего этого в игре будет с избытком.

Подлые орки подстерегают буквально на каждом шагу, поэтому драться придется очень много. Основа боевой системы игры практически ничем не отличается от того, что мы уже не раз видели в **World of Warcraft**, **Dark Age of Camelot** и других подобных играх. Каждый класс наделен множеством боевых умений, каждым из которых необходимо пользоваться, назначив горячую клавишу. По мере роста героя в уровне его способности также будут развиваться, и тогда... Тут разработчики подготовили для всех любителей онлайн-овых ролевых приятный сюрприз, придающий **Shadows of Angmar** очень необычные черты. По достижении определенного уровня игрокам позволят комбинировать боевые приемы в связки. Возможность создать мощную комбинацию, активизирующуюся всего одной кнопкой, облегчит бой с сильными противниками.

Но интересно даже не это (идея индивидуальных комбинаций ударов уже была в других играх). Перспективнее всего — возможность партии героев составлять групповые комбо, которые по разрушительной силе будут приближаться к локальному апокалипсису. Это нечто абсолютно новое. Со слов разработчиков, связка-комбо выполняется следующим образом. Как только один из бойцов отряда начинает комбинацию, у его соратников загорается дополнительная картинка, щелкнув по которой они могут присоединиться к связке. Чем



Беорну больше не наливаем!



Слева классический урук-хай, справа — человек.



Графика в стиле EverQuest II. Не исключено, что к следующему году уже устареет.



Из этих ребят получилась бы отличная команда! Но разработчики не дадут нам поиграть за орков.

больше народу в группе, тем эффективнее и опаснее будет атака. Максимальное число участников ролевой команды пока неизвестно. Но даже классический ролевой отряд из пяти человек способен выдать такой удар, что даже толпе из полусотни орков не поздоровится.

Идея — отличная. Налицо новизна, которой MMORPG в последнее время ох как не хватает, и заодно дополнительный стимул к отыгрышу командой. Кроме того, схватка слаженного отряда высокоуровневых героев с толпами урук-хаев, орков и троллей может оказаться очень зрелищной. Разработчики во всю трудятся, отлаживая баланс совместных комбинаций: борьба с «универсальными» связками, позволяющими выносить любых противников, идет полным ходом.

Еще одна особенность игры состоит в том, что окружающие пейзажи будут меняться в зависимости от уровня героя. Например, там, где прокачанный воин заметил бы пещеру дракона, полную золота, новичок увидит лишь голые, ничем не примечательные скалы. Подобный трюк не только позволит избежать сюжетных ляпов и стимулировать игроков к скорейшей прокачке, но и не даст новичкам ввязаться в битву, в которой они заранее обречены на провал.

А вот следующее известие наверняка огорчит многих поклонников MMORPG. Режим PvP в игре не будет. Не пристало сторонникам Альянса выпускать кишки своим братьям по оружию, и все тут! Ну а чтобы любители соперничества с живыми противниками не расстраивались, разработчики готовят некий специальный режим, в котором между собой смогут соревноваться отдельные команды. Идея

таких развлечений пока неясна, однако до взаимного смертоубийства дело точно не дойдет. Скорее всего, нас ждет нечто из разряда «кто быстрее замочит сотню урук-хаев».

Реализм и эгоизм

Своего героя в Средиземье нужно всячески оберегать. Кроме стандартного индикатора здоровья в игре будет не менее важный индикатор выносливости, которая расходуется на нанесение ударов, исполнение комбо и прочие не менее важные действия. Если выносливость подошла к концу, ущерб здоровью не миновать. Последствия от полученных ран могут быть очень серьезными, а вылечиться не так просто. Игрокам запретят лечиться ускоренными методами, так что даже самый талантливый знахарь не сможет за пять секунд заживить рубленую рану. Если же в битве герою сломали руку или пару-тройку ребер (да-да, будет и такое!), не обойтись без визита к городскому доктору. Только в столичных госпиталях можно излечиться от серьезных ран, расставшись при этом с довольно приличной частью состояния. Ацелас нынче дорог, не купишь.

В больницах будут возрождаться и те, кто пал на поле боя. В произведениях Толкиена не упоминается ничего о воскрешении героев, поэтому в LOTR: Online все персонажи, павшие в бою, по умолчанию приписываются к тяжелораненым и отправляются на лечение. Соответственно, выйдя из госпиталя, игрок оказывается нищ, гол, да еще и по уши в долгах — стационарное лечение в мире Shadows of Angmar дорого.

Деньги, впрочем, всегда можно занять у гильдий. Здесь они называются **Kinships**.

Члены гильдий будут получать некоторые преимущества: скидки в магазинах, доступ к складам и помощь со стороны других участников союза. Легионеры, впрочем, тоже найдут себе работу по душе.

В завершение разговора о геймплее нельзя не сказать и еще об одной особенности игры. При желании для каждого игрока может быть создана «параллельная вселенная», в которой он сможет самостоятельно продвигаться по сюжетной линии и выполнять квесты, не боясь, что ему помешают другие, более шустрые, герои. Конечно, такой подход здорово убивает дух коллективизма, за который жанр и получил свое название. Зато каждый игрок сможет пройти всю сюжетную линию от начала и до конца. Как такой ход скажется на играбельности, покажет только время. Пока же задумка выглядит, скажем так, несколько сомнительно.



У The Lord of the Rings Online есть неплохие шансы на успех. Лицензия по своей популярности не уступает Warcraft и D&D, а количество поклонников творчества Толкиена по всему миру просто огромно. Многие купят эту игру только ради того, чтобы лично посетить памятные по книгам и фильму места.

Но надо помнить, что у жанра MMORPG есть своя специфика. Мало успешно запустить игру, нужно постоянно поддерживать интерес к ней. Достаточно вспомнить незавидную участь **The Matrix Online**, чтобы понять, что для успеха The Lord of the Rings Online потребуется нечто большее, чем просто знакомый мир и персонажи. Понимают это и сами разработчики, которые уже успели анонсировать несколько дополнений к своему еще не вышедшему проекту.

Если авторы выполнят все обещания, мы с вами получим интересную, качественную и оригинальную игру. Однако предсказать судьбу The Lord of the Rings Online сейчас не возьмется никто. Там, где много новых концепций, всегда есть большой риск провалиться. ■

О ПЕЙЗАЖАХ СРЕДИЗЕМЬЯ

Судить о возможностях графического движка игры пока еще рано. Как-никак релиз состоится только в конце 2006 года, а до этого все еще может измениться. Однако на данный момент игра выглядит на твердую четверку с плюсом. Впечатляют ландшафты, которые по своей красоте и разнообразию едва ли уступят пейзажам Новой Зеландии, где снималась знаменитая трилогия.



Спецэффекты не то чтобы поражают, но выглядят уж точно не хуже, чем в WoW.

Разработчики боятся, что движок игры сможет подстраиваться под конфигурацию вашей машины, удовлетворяя как игроков с устаревшим «железом», так и обладателей топовых систем. Каким образом это будет реализовано, пока секрет. Однако верить в то, что настолько красивая игра за просто пойдет на устаревшей машине, по крайней мере наивно.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Пройдет какой-то год, и новый онлайн-мир заполнят толпы фрод, бильб и всевозможных арагорнов. В программе — круглые двери, фирменные хоббитовские кексы и снимки на фоне памятных мест. Нам остается только чуть-чуть подождать.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

50%

ТАБЕОРИЯ МЕТАМОРФОЗ TABULA RASA

Жанр: Action/MMOG ■ Создатели: Destination Games/NCsoft
■ Системные требования: неизвестны ■ Дата выхода: 2006 год

www.playtr.com

Вас никогда не удивляли метаморфозы в мире природы? Это настоящее волшебство! Противная жирная гусеница превращается в изящную бабочку. Маленький головастик — в большую толстую жабу. Подобные превращения мы видим и в мире электронных развлечений. Взять хотя бы ситуацию с нашим сегодняшним пациентом, проектом **Ричарда Гэрриота** (он же **Лорд Бритиш**) под названием **Tabula Rasa**.

Первые страницы

Еще в самых ранних анонсах разработчики раздавали невероятно щедрые обещания.

У каждого игрока, дескать, будет свой особняк, игровая валюта будет раз в месяц выплачиваться в виде пособия и тому подобное.

Виртуальный мир — тоже чуть ли не сказка:

гибрид фэнтези и научной фантастики. Что до игрового процесса, то там вообще неразбериха: в качестве оружия разве что Статую Свободы не посулили. На ранних скриншотах можно было увидеть персонажей с книгами, арфами, барабанными палочками. Было, конечно, и более или менее стандартное оружие, однако оно терялось на фоне других в высшей степени оригинальных девайсов.

Одним словом, игра заочно оправдывала свое название: **Tabula Rasa** в переводе с латыни означает «с чистого листа». Никаких клише, никаких штампов, типичных для MMORPG. Громкое «нет» обычным фэнтези-вселенным, классам и расам — именно такую цель ставил перед собой Ричард Гэрриот.

Резкий поворот в истории

В середине июля 2004 года из команды игры ушли сразу несколько дизайнеров, в том числе и главный. С этого момента игра, что называется, начала окупливаться, некоторое время про нее ничего не было слышно. Зато потом новости полились рекой.

Теперь это не обычная MMORPG, а самый что ни на есть экшен с элементами ролевой игры. Эдакий **PlanetSide** с очками опыта и RPG-характеристиками. Игровой мир больше не похож на фэнтези — вокруг сплошные футуристические пейзажи. Под стать миру изменилось и оружие: теперь в

нашем распоряжении всевозможные пистолеты, винтовки, плазменные пушки, огнеметы... И это только малая часть изменений, внесенных в игру. По сути дела, перед нами появился абсолютно новый проект. От старой **Tabula Rasa** осталось только название.

Мы пришли с миром

Сюжет с одной стороны банален, а с другой — такого не было еще ни в одной научно-фантастической MMOG (зато было в **Advent Rising**). Много лет назад в одной далекой-далекой галактике земляне, уже будучи относительно развитой расой (и в космос летают, и на планете всякие высокотехнологичные штуки используют), повстречали инопланетную расу, которую после долгих размышлений назвали **Bane**.

Такое оригинальное название пришельцам дали не случайно: соседи по космосу оказались не самыми дружелюбными созданиями. Целью пришельцев, как оказалось, является полное уничтожение других разумных рас. Эдакие нацисты вселенского масштаба. А чтобы людям легче дышалось, сценаристы выкачивают из кустов межгалактический роаль — еще одну инопланет-



Похоже, раса Bane делает свои боевые машины по марсианской лицензии.



Хроники падения Тунгусского метеорита? Или это кого-то сбили с орбиты?



Солдат что-то увидел на голографической карте. И это «что-то» ему явно не по душе.



Отстреливать пришельцам щупальца — только так, плечом к плечу. Междоусобица запрещена, даже на дуэль не вызовешь.

ную расу, но уже добрую. Эти алиены помогают землянам организовать сопротивление, и Варе начинают медленно, но верно теснить по всем фронтам.

Игровой процесс заключается в бесконечных сражениях между «нашими» и «ихними» за линию фронта. Захватили пришельцы какое-нибудь поселение, укрепились на территории землян, а в это время на другом конце карты диверсионный отряд взорвал электростанцию, чтобы помешать их планам. Таким образом, линия фронта находится в постоянном движении.

Вместо квестов — боевые задания. Партия сказала «захватить вон тот аванпост», наш отряд ответил «есть!». От того, с каким результатом вы их выполните, зависят дальнейшие события. Переводя с русского на русский: если, например, в одной из миссий вы уничтожили подстанцию пришельцев, то вполне вероятно, что в следующий раз вам не придется выносить турели и обходить силовые поля — они просто будут отключены. С другой стороны, не исключено, что алиены могут компенсировать это усиленной охраной.

Страшная сказка

В арсенале игрока в основном футуристические пистолеты-автоматы-пулеметы, но есть и магия — загадочная Logos. Возможно, ближе к релизу появится нечто совсем экстравагантное. Сейчас же оружие поражает не столько своей убойной силой, сколько забав-

ным дизайном. Так, на одном из скриншотов было замечено подобие пейнтбольной винтовки с очень большим резервуаром для патронов и непонятной надписью на местном языке.

Что до управления, то здесь нас ожидает нечто среднее между экшеном и RPG. Вроде и стандартный для стрелялок прицел на месте, и перемещение осуществляется с клавиатуры, однако вероятность попадания будет зависеть не от вашей меткости, а от развитых умений. «Мышиные» навыки, наработанные в **Counter-Strike**, не пригодятся: прицел как приклеенный держит на мушке выбранную жертву, остается только методично щелкать кнопками мыши.

Спешу огорчить манчкинов, которые, потирая руки, собираются копить деньги на самую-самую-большую-и-крутую-пушку. Жизни им не дадут, и универсальных пушек на все случаи жизни в игре не будет. Иллюстрируют это разработчики следующим примером. Встречают два солдата (один с большой, но очень тяжелой пушкой, а другой с легким пистолетом) большого и неуклюжего монстра. Если такой подойдет поближе и стукнет по голове конечностью, «скорую» можно не вызывать, разве что смерть констатировать. Первый солдат достал свою большую пушку, но не успел даже выстрелить, как был накрыт этой самой конечностью. Второй оказался умнее и решил побегать от монстра, попутно постреливая в него из «мелкашки». Как результат — мертвый монстр и много опыта.

Ставка в игре сделана на командную игру. Взаимовыручка — главный козырь любой команды. Да и куда приятнее решитесь пришельцев в компании друзей, чем в гордом одиночестве, — глядишь, поможет кто: аптечкой поделится или монстра слишком резвого добьет.

Но больше всего авторы удивили публику возможностью сохранения в игре. Как это будет выглядеть, пока неясно, но воображение уже рисует ужасающие картины: толпы возрождающихся снова и снова игроков совершают набеги на беззащитных (ну, не совсем беззащитных) пришельцев. Разработчики пока не спешат делиться информацией о том, как они будут ограничивать сохранения. Скорее всего, сейв сделают платным или ограничат его городской чертой.

Tabula Rasa — явно не из тех игр, за графическую часть которых стоит бояться. Скриншоты демонстрируют мрачные, но привлекательные пейзажи. И с угловатыми персонажами в игре мы, скорее всего, не встретимся.



Случай с Tabula Rasa, мягко говоря, нестандартный. Где это видано, чтобы после трех лет работы над игрой создатели перечеркнули все и начали «с чистого листа»? Полностью изменилась концепция игры, от старой версии не осталось практически ничего. Обычно в таких случаях проект просто закрывают, и то, что Tabula Rasa осталась на плаву, говорит в пользу разработчиков.

Но пока еще нельзя однозначно сказать, пошли ли все эти метаморфозы игре во вред или на пользу. Скорее всего, нас ждет новый PlanetSide в «кооперативном» режиме. ■



PvP — УВОЛЕН!



Если вы ждали от Tabula Rasa возможности набить лицо своему боевому товарищу (проще говоря, режим **Player versus Player**), то вынуждены вас огорчить — он в игре не предусмотрен. Война за окном, судьба мира на кону, а вы разборки учинять вздумали? Не выйдет!

Но можете ли вы припомнить хоть одну удачную онлайн-игру первого эшелона без PvP? Ну, разве что **EverQuest II** и **Ragnarok Online**, и то с натяжкой. А связка Action/MMOG без PvP сама по себе выглядит как классический оксиморон.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Игра находится в стадии гусеницы-головастика и нерешительно размышляет, во что же ей превратиться: в прекрасную бабочку или в склизкую жабу. Не исключено, что метаморфозы игры продолжатся и дальше.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

65%

Отыгрыш роли в MMORPG

В ПОИСКАХ ГЕРОЯ

MMORPG — удивительный жанр. Даже самые верные поклонники по-разному относятся к этой аббревиатуре, выделяя из нее индивидуальные ключевые элементы.

Для кого-то это **massively** — огромное количество народа в игре гарантирует интересное общение, особенно если собрались игроки из разных стран и континентов. Кто-то предпочитает **multiplayer** и **online**, потому что одиночная игра уже надоела или это просто новичок в интернете. Но немало и тех, кто по-прежнему во главу угла ставит традиционную **RPG**.

Эта многочисленная армия фанатов жанра все чаще жалуется, что среди современных популярных MMORPG с трудом можно найти действительно ролевую игру, включающую все необходимые атрибуты. И важнейшим из них является отыгрывание роли (roleplaying). Действительно, сегодня очень редко можно встретить персонажа, который ведет себя соответственно своему статусу в игре.

Видели ли вы кого-то, кто всерьез живет в мире «Звездных войн» в **Star Wars Galaxies**? А ведь это популярнейшая вселенная, которой уже почти три десятка лет! По ней написано огромное количество романов и новелл, ей посвящены десятки тысяч фан-сайтов и создано около 80 видеоигр. Казалось бы, онлайн-ролевик — самое подходящее место, чтобы миллионы фанатов смогли погрузиться в любимый фантастический мир. Но, увы, количество пользователей **SWG** гораздо меньше, чем зрителей у знаменитой киноэпопеи, да и отыгрывание роли в самой игре не слишком популярно.

Почему так происходит? Что стало причиной утраты одной из самых привлекательных особенностей жанра **RPG** после выхода в онлайн? Будем разбираться!

Истоки

Первые сетевые ролевые игры появились в 70-х годах XX века после такого чрезвычайно полезного изобретения, как модемная связь. Их основой стал свод правил популярной настольной ролевой игры **D&D (Dungeons & Dragons)**. Интерфейс был не для слабонервных: никакой графики, только строчки на экране. Игра сообщала об окружающей среде, персонаж принимал решения и получал ответную реакцию.

В 1978 году **Р.Трабшоу** придумал название для таких игр — **MUD**, что означает **Multi-User Dungeons** (многопользовательские подземелья), либо **Multi-User Dimensions** (многопользовательские измерения). Тогда же появился жанр **PBEM-стратегий** (Play by E-Mail), в которые и вовсе играли по электронной почте. Почти 30 лет назад 16-цветная графика была пределом мечтаний, поэтому пользователи совершенно не роптали на исключительно текстовый интерфейс.

«Перед вами густой лес», — деловито сообщала игра. Воображение тут же рисовало таинственную чащу, высокие кроны деревьев, шум листвы... «Оттуда доносится грозное рычание», — ехидно добавлял компьютер. Становилось страшно. «Я обхожу лес и иду берегом реки», — торопливо отвечал игрок. А так как виртуальный лес находился прямо на берегу и пугающие звуки сопровождали персо-

нажа всю дорогу, путешествие становилось настоящим приключением.

Другое дело, что для полноценного погружения в сказочный текстовый мир от игрока требовались недюжинное воображение и высокая эмоциональность. Таких геймеров всегда было не много, но они есть и, кстати, по сей день вполне комфортно чувствуют себя в стареньких **MUD**'ах. Действительно, к чему навороженная видеокарта с поддержкой **DX9**, если вы сами мысленно рисуете такие картины, до которых не дотянется даже Джордж Лукас вместе со своими графическими станциями...

Но прогресс не стоял на месте, и со временем ролевые игры доросли до графики, при которой творческая работа мозга абсолютно не требуется, художники и дизайнеры все сделали за пользователя. С одной стороны, это неплохо. С другой, попадая в детально прорисованные локации MMORPG, где носятся сотни, а то и тысячи других персонажей, игрок из хозяина положения превратился в случайного гостя.

Такая атмосфера серьезно снижает желание изучать окружающий мир и стараться ему соответствовать. К тому же здесь много других важных дел, например интенсивное выращивание супергероя и завоевание высокого игрового статуса. Так на свет появились манчкины.

Roleplaying? Это не для нас!

Манчкин — человек, которому позарез требуется в кратчайший срок завоевать все, что только возможно, и особенно первое место в



В этом дружном клане из Lineage 2 отыгрывание роли строго обязательно.



В мире SWG нет времени на болтовню: все заняты своим делом. разве что с NPC удастся перекинуться парой фраз.

РАЙ ДЛЯ РОЛЕВИКА

PC-игры, отыгрыш роли в которых признан эталонным, весьма далеки от онлайн. Более того, две из них уже в весьма солидном возрасте. Это знаменитые старички **Daggerfall** и **Fallout (2)**, относительно новый **Morrowind**, а также серии **Baldur's Gate** и **Might & Magic**.

Однако самое эффектное погружение гарантировано далеко за пределами монитора. Настоящие ролевые игры на свежем воздухе — вот где раздолье для всех, кто мечтает хоть немного побыть фэнтезийным героем. Во многих российских городах созданы серьезные клубы, где всегда можно найти соратников, которых нисколько не удивят мечи, щиты, доспехи и рыцарские идеалы.



Оффлайновая битва. Фото с сайта Rolemancer.ru.

рейтинге. Ради этой цели в жертву приносятся не только отыгрыш роли, но и правила игры. В ход идут все нечестные программки, какие только удастся добыть, поэтому где-то половина игрового времени манчкина уходит на исследование тематических форумов в поисках свежего софта.

Хардкорные ролевики, мягко говоря, не любят манчкинов. Их появление в игре напоминает некоторых современных туристов, посещающих средневековые замки. «Спальня темновата, и еще я бы поменял освещение. А сколько стоит эта табуреточка?» — такой персонаж способен надолго отравить настроение целой группе, решившей насладиться суровой красотой Средневековья.

Приблизительно так же ведут себя и манчкины. Они никогда не заглядывают в ту часть мануала, где описан сюжет. Им нет никакого дела до исторических драконов, местной мифологии, содержания квестов и прочей литературной чепухи. Они — настоящий кошмар игровых сценаристов. А еще их присутствие напрочь убивает желание по-настоящему погрузиться в игру.

Как-то довелось услышать курьезную историю: один из новичков в **Dark Age of Camelot**, обнаружив сервер Альбион, туго набитый рыцарями времен короля Артура, обрадовался с детства любимому миру. Когда новоиспеченный воин выбрался на зеленые поля и леса, он тут же решил соответствовать своей роли. Он защищал слабых и делился с путниками всем, что у него было. При этом он старался изъясняться сообразно эпохе, правда, слишком в этом не усердствовал.

Слава не заставила себя ждать, но... это оказалась совсем не та слава, на которую рассчитывал сей Дон Кихот. Многочисленные попрошайки преследовали его на каждом углу, требуя «items for free», и ему пришлось сменить аккаунт, чтобы спокойно играть.

«MMORPG — мое самое сильное разочарование в компьютерных играх», — грустно сказал он впоследствии.

К сожалению, таким игрокам действительно приходится сложно, особенно если рядом нет единомышленников. Впрочем, это сообщество всегда было достаточно энергичным и уверенным в себе: сегодня существует немало кланов и гильдий, в уставе которых roleplaying является важнейшим требованием. Издатели крупных платных MMORPG такую политику уклончиво называют желательной, а вот владельцы бесплатных игр вполне могут сделать отыгрыш роли обязательным.

Заикнулись во время боя с орками, что американский президент снова упал с велосипеда, — получите первое предупреждение. Пошутили о курсе доллара в таверне — клан вас не держит, счастливого пути. Подход жесткий, но обоснованный. «В игре мы хотим играть, только и всего. Для обсуждения реальных событий у нас есть реальная жизнь», — говорят участники таких гильдий (очень показательное в этом плане сообщество находится по адресу www.l2rpa.org).

Естественно, каждый из нас выбирает для себя, что для него важнее: быстрый рост и успехи в альтернативной вселенной либо отдых от житейских проблем и погружение в сказку. Примерное соотношение двух лагерей уже известно, благо что на специализированных форумах эта проблема обсуждается очень часто. Мы свели результаты опросов, проведенных на 27 западных и российских сайтах, и выяснили, что за серьезный отыгрыш роли в MMORPG сегодня выступает не более трети игроков. Остальные 70% не видят в этом особого смысла, и где-то половина из них — те самые манчкины, которых интересует только результат.

Утрата одной из самых увлекательных черт RPG в онлайн — явление, безусловно, грустное. Но не стоит возлагать всю ответственность на игроков: в этом процессе поучаствовали и разработчики сетевых игр. Кроме того, сам жанр содержит немалое количество противоречивых, а порой и вовсе взаимоисключающих компонентов.

Объективные обстоятельства

В любом онлайн-ролевике существует система, при которой требуется вырастить крутого героя, чья мощь будет наводить ужас на большинство обитателей. Тот, кто предпочитает одиночные путешествия и приключения, вообще не интересуясь уровнем своего



Альбион в DАoC прямо-таки кишит рыцарями, но от излишне благородного поведения лучше воздержаться.

персонажа, выглядит белой вороной. К тому же после месяца-другого игры этот отшельник встречает своих друзей, которые прокачались настолько, что убивают одним взглядом монстров, к которым этот одиночка до сих пор боится подойти.

Жесткая установка на коллективную игру и акцент на высоком статусе высокоуровневых персонажей рано или поздно заставляют каждого отшельника либо влиться в какой-нибудь клан и быть как все, либо самому его основать, набрав таких же единомышленников. Других вариантов просто нет, и все заявления издателей новых проектов о полноценной игре соло — не более чем красивые слова.

Именно здесь и заключается главное противоречие жанра: возьмите любой пресс-релиз по MMORPG, и вы обязательно увидите в нем обещание увлекательных исследований фантастически красивого мира, глубокого сюжета, ярких персонажей, обширных диалогов и — на десерт — целой охапки великолепной музыки, написанной специально приглашенным знаменитым композитором.

Нас приглашают в сказку, но на практике мы получаем взмыленную прокачку в темпе, который порой бывает смертельным (всем известны случаи гибели азиатских игроков от истощения, вызванного многочасовой игрой в онлайн). Торговля, собирание партии для выполнения квеста, обсуждение боевой тактики в целях экономии времени сводятся к общению с помощью аббревиатур, которое проще, чем птичий язык.

Вносят свою лепту и многострадальные сценаристы, уже не слишком старающиеся писать многотомные истории, которые внимательно прочитают они сами, их домочадцы и еще 20-30 пользователей игры из нескольких сот тысяч. К тому же сетевая игра заселена персонажами, ведомыми людьми, так что сами как-нибудь разберутся со своим общением, да и квесты себе придумают. И разбираются, превращая волшебные вселенные в виртуальные спортивные арены.

■ ■ ■

Может быть, все дело в темпе современной жизни? Фэнтезийные RPG предусматривают жизненный уклад времен Средневековья, но кто сегодня располагает таким количеством свободного времени? Возможно, массовый отказ отыгрывать роли благородных рыцарей и прекрасных дам вызван именно этим темпом, и так и должно быть? Жанр MMORPG все еще развивается, и ответы на эти вопросы мы узнаем нескоро... ■



О каких ролях может идти речь, когда кипит такая битва?!

КИБЕРСПОРТ

35



ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

EA ЗАИНТЕРЕСОВАЛАСЬ
КИБЕРСПОРТОМ

Мало-помалу киберспортом начинают интересоваться крупные издатели: не так давно вездесущая **Electronic Arts** подписала договор о сотрудничестве с финской командой **Astralis**. В обмен на рекламу «электроники» будут оплачивать их поездки на турниры, аренду залов для тренировок, покупать необходимое оборудование и регулярно начислять зарплату.

Astralis можно только позавидовать — ведь финансовые возможности EA воистину неисчерпаемы. Остальным же командам остается надеяться, что почин «ослика Иа» поддержат и другие издатели.

RAZER ПРОТЯГИВАЕТ РУКУ ПОМОЩИ

Компания **Razer** (известный производитель мышек) объявила, что в 2006 году она потратит более \$1 млн на спонсирование и поддержку киберспортсменов. Распределением денег займется фонд **For Gamers By Gamers Sponsorship**, учрежденный Razer. Подать заявку на спонсорство может любой желающий. Решения о том, кому помогать, а кому нет, будут приниматься только после оценки перспективности команды (или игрока).

ПЛАТА ЗА ХАЛАТНОСТЬ



■ defusekids недолго радовались полученному чеку.

Расхлябанность организаторов небольших турниров (которые часто задерживают выплату призовых или стараются вообще ничего не платить) давно стала притчей во языцех, но на крупных чемпионатах такие казусы встречаются крайне редко. Тем большее удивление вызвало открытое письмо команды **defusekids**, занявшей третье место на чемпионате **ACON5**. Игроки заявили, что организаторы до сих пор не выплатили призовые (\$5000), и потребовали объяснений.

Реакция официальных лиц не заставила себя долго ждать. Представители **Abit** (генеральный спонсор турнира) сообщили, что виноваты сами прогеймеры. По каким-то причинам состав **defusekids** не успел на самолет, где для игроков были забронированы места. В итоге спонсорам пришлось повторно покупать им новые билеты для того, чтобы доставить кибератлетов к месту проведения турнира. В

связи с этим организаторы оставили за собой право удержать выигранную **defusekids** сумму для покрытия непредвиденных расходов.

Не беремся судить, кто здесь прав, а кто виноват, но очевидно, что перекладывать всю вину на организаторов **ACON5** было бы несправедливо — прогеймеры известны своим раздолбайством. Так что опыт **defusekids** послужит другим командам хорошим уроком.

ВОЙНА В МИРЕ ПРОМОДОВ



■ Мод X-Battle

Едва **Quake 4** добрался до полок магазинов, как для него появились сразу две профессиональные модификации. Первый мод — **Q4MAX** — сделали те же люди, что в свое время занимались промодом **OSP** для **Quake III Arena** и **PK++** для **Painkiller**. Второй мод — **X-Battle** — разработала малоизвестная команда из Германии.

Сразу же после выхода модификаций в киберспортивном мире разразились бурные споры по поводу того, какая из них лучше. Споры эти, разумеется, ни к чему не привели, и каждая сторона осталась при своем мнении. Подобный раскол произошел и среди киберспортивных организаций. Представители **Clanbase**, **GGL**, **ESL** и еще нескольких лиг открыто поддержали **X-Battle**. В то же время **CPL** и ее дочерняя лига **CAL** встали на сторону **Q4MAX** (т.е. на турнирах **CPL World Tour** и **CPL Summer 2006** будет использоваться именно этот мод).



■ Quake 4.

THE SECOND
MSI CYBERMOVIE FESTIVAL

20 ноября в московском клубе **Flashback** прошел второй фестиваль киберспортивных «мувиков». Генеральным спонсором мероприятия выступила компания **MSI**, информационную поддержку оказывал наш журнал. В отличие от обычных турниров, здесь оценивалось

не мастерство игры, а качество роликов, смонтированных из демов известных игроков и команд. В конкурсном показе участвовали работы игроков из России, Беларуси, Латвии, Швеции, Украины и даже Франции. В итоге призовые места достались следующим товарищам:

1 место — **Speed Trial** (Алексей '[aR Lek Sey]' Брин);

2 место — **Pivnoe Zamochilovo** (Денис Поляков aka **Bamper**);

3 место — **Perfect Game** (Должиков Андрей aka **maZut**).

Специальная номинация от «Игромании» — **Why Promode?** (Александр Новиков).

Специальная номинация от **MSI** — **My Style Inside** — **Legionnaire-A_Spirit_To_Overcome** (CLM, Франция).

ГЕОГРАФИЯ WCG



■ Монреаль — это не только живописные парки и знаменитые хоккеисты, но и удобное место для проведения WCG.

Едва закончилась **WCG 2005**, как многие начали строить предположения о том, где пройдет чемпионат 2007 года. Почему не 2006-го? Дело в том, что «вакансия» на следующий год уже забита — финал **WCG 2006** пройдет в итальянском городе Монца. За свою недолгую историю **WCG** четыре раза проходила в Азии (2001, 2002, 2003 и 2005 годы), один раз посетила Северную Америку (2004 год), а в 2006 году «намылилась» в Европу. С местом проведения чемпионата 2007 года организаторы еще не определились, поэтому борьба тут предстоит нешуточная. Однако больше всего шансов у канадского города Монреаля, благо здесь для этого есть все необходимые условия и соответствующая инфраструктура. Сами канадцы уже говорят о проведении **WCG** в Монреале как о свершившемся факте. ■

НА CD И DVD

ДЕМКИ

Лучшие реплеи с 9-го сезона онлайн-лиги **WCL** (**Warcraft III: The Frozen Throne**), с турниров **BlizzCon Invitational 2005** (**Warcraft III: The Frozen Throne**, **Starcraft: Brood War**), **ESL Electronic Pro Series Germany** (**Counter-Strike 1.6**), **USA All Stars Game** (**Counter-Strike: Condition Zero**) и с онлайн-чемпионатов по **Quake 4**.

КИБЕРСПОРТИВНЫЙ СОФТ

Advanced Warcraft 3 Configurator, **CSE Demoplayer 4**, **Demos Menu 1.12**, **rK's DemoWatcher 1.6**, **Seismovision 2.28** и **SK Player 1.1**.



Заказ билетов:
77-5-777-9
www.nescafe-imaxcinema.ru

МАП УЛСС №000148 от 21.09.09



Проезд: м. «Речной вокзал»,
далее — бесплатными автобусами
до ТЦ «Рамстор-Сити» (пересечение
Ленинградского шоссе и МКАДа).

Финал World Cyber Games 2005

Репортаж из Сингапура

У профессиональных футболистов есть свой Кубок UEFA, у теннисистов — Кубок Уимблдона, а у киберспортсменов — **World Cyber Games**, главный чемпионат по компьютерным играм. В середине ноября в Сингапуре прошли финальные игры этого турнира. В них участвовало более 700 игроков из 67 стран. Сборная России не стала исключением — защищать честь триколора отправились 16 лучших российских игроков. Команда **Virtus.pro** представляла нашу страну в дисциплине **Counter-Strike: Source**; игроки **SKlapi70**, **TmG.Neytpoh** и **play.Flash** — в **Warcraft III: Frozen Throne**; **R0X.Ex**, **A2** и **Androide** — в **Starcraft: Brood War**; **aLIArmanius**, **x4Alexx** и **OcrWeR** — в **FIFA 2005**; **TmG.ecLipser** — в **Warhammer 40 000: Dawn of War**; а **USSRxMrKot** — в **Need for Speed Underground 2**.

Общий призовой фонд WCG 2005 составил \$435 000. \$80 000 увезли домой американцы, выигравшие больше всех наград. Россия в командном зачете заняла седьмое место с двумя серебряными и одной бронзовой медалью. По сравнению с прошлым годом возросло число консольных дисциплин (**Dead or Alive Ultimate** и **Halo 2**). **Unreal Tournament 2004** исчез, вместо него поставили **Warhammer 40 000: Dawn of War**.

COUNTER-STRIKE: SOURCE

Организаторы решили использовать на турнире **Counter-Strike: Source**, полностью проигнорировав протесты со стороны ведущих команд США, Европы и Азии. Дело в том, что на всех остальных турнирах гоняют **Counter-Strike 1.6**, который сильно отличается от «сырца» и даже во многом выигрывает у него. **forZe.graver** сказал об этой игре следующую вещь: «Мы не играем в **Source** потому, что там полностью изуродован геймплей. В нем слишком много ради-

кальных изменений. Из мелочей: когда в **CS 1.6** ты стреляешь в противника (или он в тебя), можно интуитивно понять, сколько жизней у тебя снимут (или, опять же, ты у него). В **Source** понять это невозможно — приходится постоянно смотреть на датчик здоровья. Какие повреждения ты нанес оппоненту, тоже непонятно. Нелепые эффекты от гранат — вообще отдельная история».

С другой стороны, **Source** — игра новая, поэтому у молодых команд был шанс обыграть увешанных регалиями ветеранов. И они этим шансом воспользовались. Главной сенсацией турнира стала казахстанская команда **k23**, занявшая второе место. До этого казахстанцы уже показывали неплохие результаты в **Counter-Strike**, но выше восьмого места не поднимались. На подготовку к турниру у них ушло полгода, но результат того стоил — **k23** обыграли россиян **Virtus.pro**, немцев из **mousesports** и другие именитые кланы.

Virtus.pro, с трудом одолев японцев и белорусов, вышла в своей группе на первое место. В первом play-off-матче они играли против румынов из команды **The Elder Gods (TeG)**, единственным достижением которых было третье место на WCG 2003. По результатам групповой стадии было видно, что игроки неплохо подготовились, но россияне оказались сильнее. Разгромив румынов на **inferno** (со счетом 16:12), но уступив им на **cbble** (4:16), «виртусы» собрались с духом и вырвали победу на **dust2** во время дополнительных раундов (19:17). Следующий соперник, венгры из команды **Ancients**, был послабее румынов, отсюда и результат — 16:16 (**cbble**) и 16:14 (**train**). В полуфинале играть предстояло против вышеупомянутой **k23**. Все игры play-off проходили в один день, игроки уже порядком устали,

КОМАНДНЫЙ ЗАЧЕТ

США — 2 «золота», 1 «серебро»
Южная Корея — 2 «золота», 1 «бронза»
Бразилия — 1 «золото», 1 «серебро»,
1 «бронза»

но это мало волновало организаторов. Казахстанцы оказались сильнее — это было видно и по игре, и по итоговому счету — 11:16 и 5:16.

В матче за третье место **Virtus.pro** играли против канадцев из **Evil Geniuses**. После вчерашнего проигрыша ребята были настроены решительно, но одного лишь настроения им не хватило. Проиграв с минимальным разрывом на первой карте (12:16 — **inferno**), разорвав «злых гениев» в клочья на второй (16:4 — **cbble**), но опять проиграв на третьей (14:16 — **dust2**), «виртусы» откатились на четвертое место.

В финале сошлись между собой **Team 3D** и **k23**. Американцы победили на WCG 2004 и еще десятке-другом крупных турниров, поэтому сенсации не получилось: **Team 3D** достаточно уверенно переиграли своих оппонентов (12:16 — **inferno**, 3:16 — **dust2**), сохранив за собой титул чемпионов.

Итоговые результаты:

1 место — **Team 3D** (США), \$50 000
2 место — **k23** (Казахстан), \$25 000
3 место — **EG** (Канада), \$10 000

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Главным претендентом на победу считался игрок **Grubby** из Нидерландов. В прошлом году он занял первое место, в этом тоже показывал хорошие результаты — но победить ему не удалось: **Grubby** проиграл американцу **Shourtround** у со счетом 1:2. На прошлой WCG эти игроки уже встречались в полуфинале и результат был зеркальным — 2:1.

Россию представляли сразу три кибер-атлета: **apm70** (он же **Deadman**), **Neytpoh** и **Flash**. Больше всего надежд было, конечно же, на **Deadman**'а. После второго места на **ESWC** и третьего на **ACON5** все ждали от него «золота», но... не в этот раз. Выйдя из групповой стадии на первом месте и обыграв в первом раунде play-off сингапурца **Flyshow**, Андрей «нарвался» на все того же **Grubby**. Сам **Deadman** неоднократно говорил, что **Grubby** сильнее его, и поэтому, наверное, был настроен на проигрыш. Так и случилось — голландец обыграл его со счетом 1:2.

Neytpoh прошел групповую стадию, уступив лишь датчанину **Bjarke** на переигровке, но уже в первом круге play-off встретился с китайцем **Xiaot** и проиграл ему (0:2). **Flash** на следующую стадию турнира вообще не прошел — в своей группе он уступил всем оппонентам.



■ Победители в дисциплине Counter-Strike.



■ Китаец Sky — чемпион по Warcraft III: The Frozen Throne.

Победа же досталась китайскому игроку **Sky**. В финале он играл против американца **Shortround'a**, который до этого чудом выиграл у **Grubby**. Для него это был единственный сложный матч — ни в своей группе, ни в сетке play-off достойных противников он не нашел. Многие отметили, что на месте **Shortround'a** должен был быть кто-то другой. Финальный бой шел на протяжении 11 минут. **Sky** не оставил ему ни малейшего шанса — и заслуженно получил золотую медаль.

Итак, первые три места по Warcraft III: The Frozen Throne заняли:

- 1 место — **Sky** (Китай), \$20 000
- 2 место — **Shortround** (США), \$10 000
- 3 место — **4K.Grubby** (Нидерланды), \$5 000

STARCRAFT: BROOD WAR

Всю историю World Cyber Games сильнейшими игроками в Starcraft оставались корейцы. В топ-3 всегда входили, как минимум, двое представителей этой страны, они же всегда занимали первое место. Поэтому перед началом турнира вопрос был только

один — изменится ли ситуация на этот раз? Изменилась, но лишь отчасти. Первую ступеньку занял кореец **fOru**, не без труда выигравший в финале у россиянина **Androide'a**. Третье место досталось австралийцу **Legionare**, который долгое время жил в Корее и работал там профессиональным игроком на полную ставку.

Как и в случае с Warcraft III: The Frozen Throne, Россию представляло три старкрафтера, причем довольно сильных. **Androide**, не особо напрягаясь, вышел из группы с одним поражением (кто-то даже предположил, что проигрыш был нарочный, чтобы не встретиться со своими земляками по ходу турнира). Так или иначе, поляк **Blackman** не стал для него преградой на пути к финалу — россиянин одолел его со счетом 2:0. Второй матч был, пожалуй, самым важным за весь турнир — **Androide** схлестнулся с **Slient_Control**, корейским прогеймером. К этому бою наш старкрафтер готовился больше всего. Подготовка дала о себе знать — заслуженная победа



■ Корейцы болеют за своего соотечественника fOru.

СИНГАПУР

Население — 4 млн
За хранение и употребление наркотиков — смертная казнь
За плевков на улице — штраф \$500
Все жители говорят на английском и китайском (диалект «мандарин»)
Площадь — 685 км²

со счетом 2:0 досталась нашему игроку. Схватка с австралийцем послужила своего рода разминкой перед финалом (ведь matchcup совпадал: земляне против протоссов) — снова победа со счетом 2:0. В финале **Androide** проиграл всухую, но цифры не могут передать того накала страстей, который царил во время двух этих игр. В послематчевом интервью россиянин похвалил корейца, назвав его сильнейшим игроком мира на данный момент, и сказал, что самого себя он профессиональным игроком не считает. Кореец, в свою очередь, похвалил отличную игру россиянина и признался, что не рассчитывал на победу в первой игре. Второе место на WCG 2005 будет последним достижением в и без того огромной «копилке» **Androide'a**, поскольку с карьерой киберспортсмена он решил завязать.

A2 и **Ex** вышли из групп на первых местах, но дальше 1/16 и 1/8 play-off соответственно им пройти не удалось. **A2** в тяжелой борьбе уступил австралийцу **Legionare**, а **Ex** проиграл китайцу **Storm'y**.

Итоговые результаты:

- 1 место — **fOru** (Южная Корея), \$20 000
- 2 место — **Androide** (Россия), \$10 000
- 3 место — **Legionare** (Австралия), \$5 000

FIFA 2005

Основными фаворитами в этой дисциплине всегда считались корейцы и немцы — игроки этих стран делили пьедестал почета на протяжении пяти лет. В этот раз Россию представляли сразу три прогеймера, один из них — **x4Alexx** — дошел до финала.

Путь к финалу Виктор Гусев (именно так зовут **Alexx'a**) пробивал уверенными победами со счетом 2:0. В финале ему предстояло сыграть против немца **Styla**, победителя WCG 2003. Первая игра началась красной карточкой для одного из игроков **Alexx'a** и завершилась со счетом 4:5. Второй матч прошел для россиянина менее успешно — он проиграл со счетом 3:6. В итоге Виктору досталось «серебро».

Armanius (чемпион WCG Russia) вышел из своей группы и тут же проиграл испанцу **eDuYerr** (6:3, 2:4, 3:4). На WCG используется система Single Elimination (до одного поражения), права на ошибку у **Armanius** не было, так что для него турнир завершился на стадии 1/16. **WeR**, бронзовый призер российских отборочных на WCG 2005, не смог выйти из группы. Имея одинаковое количество очков (пять побед и одно поражение) с бразильским игроком **Ze_Colmeia**, но проиграв ему в личной встрече, **WeR** занял лишь третье место.



СТАТИСТИКА WCG

Количество участников — около 700
 Количество стран — 67
 Самый молодой игрок — **Amin Golnam**
 (3 года, Иран)
 Самый старый игрок — **Lajos Hegedus**
 (39 лет, Венгрия)
 Средний возраст игроков — 20 лет
 Призовой фонд — \$435 000



■ x4Alexx

Результаты следующие:

- 1 место — **Styla** (Германия), \$20 000
- 2 место — **x4Alexx** (Россия), \$10 000
- 3 место — **eDuYerr** (Испания), \$5 000

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

В прошлом году третье место в дисциплине Need for Speed Underground занял бразилец, поэтому никто не сомневался, что в этом году они тоже будут в числе финалистов. Единственный российский игрок — **USSRxMrKot** — попал в одну группу с бразильцем **Godsmack**’ом. Именно ему MrKot и проиграл в групповых матчах, причем всего на 6 миллисекунд (что особенно обидно). В play-off россиянин хладнокровно разделялся со своими оппонентами: немцем **SeWo** и латвийцем **Alexio**. Настало время матча за выход в финал, противник — бразилец **GearGG**. Правила турнира по Need for Speed Underground 2 не запрещали игрокам «крэшить» друг друга (то есть сбивать машину соперника). В игровом сообществе такой прием считается подлым и всячески порицается, но когда на кону \$20 000, люди могут пойти на все. MrKot стал жертвой такого приема, что помешало ему выйти в финал. Как позже сказал россиянин, честь для него дороже денег. Оставался матч за третье место, где против MrKot выступал немец **Sliv_R**. Наш прогеймер победил его без особых проблем и заработал таким образом «бронзу». Ну а финал, как и в прошлом году, разыграли между собой два бразильца (победил GearGG). Успешно выступили дебютанты из Латвии и Украины — **Alexio** и **V_NMad**, которые заняли 5 и 6 места соответственно.

Итоги турнира:

- 1 место — **GearGG** (Бразилия), \$20 000
- 2 место — **Godsmack** (Бразилия), \$10 000
- 3 место — **USSRxMrKot** (Россия), \$5 000

WARHAMMER 40 000: DAWN OF WAR

Эта дисциплина была представлена впервые. Победитель определился задолго до начала турнира — им стал кореец **SeLecT**. Второе место занял бразильский игрок **QuanChi** (одно из главных «открытий» чемпионата), третье место отошло немцу **InSane**.

Российский игрок **eclipser** попал в одну группу с золотым и бронзовым призерами, поэтому тот факт, что он не вышел из группы (заняв третье место) нельзя расценивать как полный провал. В России в **Dawn of War** никто толком не играет, так что в целом его выступление можно оценить положительно.

Медали распределились следующим образом:

- 1 место — **SeLecT** (Южная Корея), \$20 000
- 2 место — **QuanChi** (Бразилия), \$10 000
- 3 место — **InSane** (Германия), \$5 000

ИТОГИ WCG 2005

Самым удачным для российской сборной был 2002 год, когда нашим удалось занять первое место сразу в двух основных дисциплинах — **Counter-Strike (M19)** и **Quake III Arena (uNkind)**. Повторить успех трехлетней давности российские игроки могли, но, к сожалению, получилась ситуация 2003 года (тогда наши прогеймеры буквально за два часа проиграли везде, где только можно). Успешно пройдя групповую стадию и дойдя до полуфиналов сразу в трех номинациях (**Counter-Strike: Source**, **Need for Speed Underground 2**,

Starcraft: Brood War), россияне проиграли. Два «серебра» и одна «бронза» — вот итог нашей сборной. После неудачных выступлений в 2003 и 2004 годах это можно считать успехом. Разочаровали варкрафтеры и **Virtus.pro**, которые, по всей видимости, не уделили достаточно времени тренировкам. Организаторы российских отборочных WCG наконец уяснили, что самый большой призовой фонд в мире — это еще не гарантия хорошего выступления, а скорее наоборот — препятствие. Получив солидную сумму денег, игрок теряет мотивацию к тренировкам, ведь победить на чемпионате мира — задание не из легких, а деньги он уже заработал. В следующем году призовые станут скромнее, а сэкономленные деньги пойдут на подготовку сборной к финалу в Италии.

Сам турнир произвел куда более положительное впечатление, чем WCG 2004. Огромное количество зрителей (40 000), идеальная организация, прекрасный город, внимание к игрокам. Прогеймеров поселили в курортном центре **Costa Sands Resort** с бассейном, огромным количеством маленьких ресторанчиков, просторными номерами и бесплатными завтраками. Перед играми можно было вдоволь потренироваться.

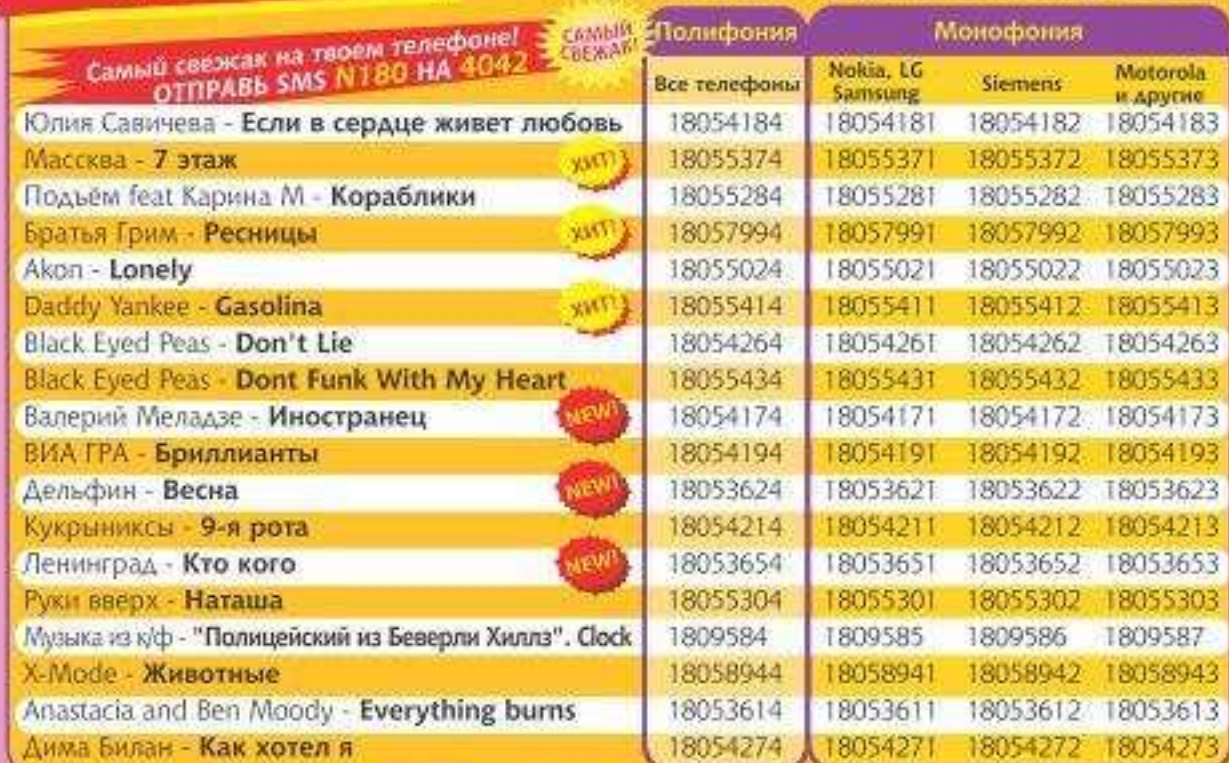
Конфликтов не наблюдалось — видимо, все боялись строгих сингапурских законов. Сам Сингапур порадовал тропическим климатом (столбик термометра не опускался ниже 30 градусов), фантастической чистотой и приветливостью жителей. Каждый вечер по телевизору шло двухчасовое шоу о World Cyber Games, смотреть которое было интересно, даже несмотря на полное незнание языка. ■



■ Здание, где проходил финал WCG.



отправь код мелодии на номер **4042**



отправь код java-игры на номер 4042

Cheers
 Код игры: 1802198
 Это снова Oktoberfest! Вас наняли в качестве мальчишки, приносящего пиво на фестивале. Обслужите эту толпу, жаждущую пива. Соберите пустые кружки и не позволяйте клиентам уходить без обслуживания. Чего же Вы ждете??? Брат открыт!



Новая потрясающая стрелялка с очень красивой графикой. В 2008 году под предлогом восстановления демократии вероятный противник пытается скрытно высадить десант на Российской границе. Вы – командир единственного боеспособного подразделения на данном участке.



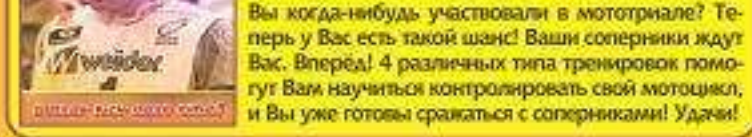
Pocket Bowling

Код игры: 1807019

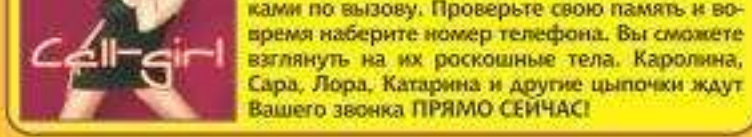
Карманный боулинг – это захватывающая игра. Выберите месторасположение своего игрока, затем направление и, наконец, силу удара... Проще не бывает! 3D симулятор с имитацией реальной физики создаст незабываемые впечатления от игры.



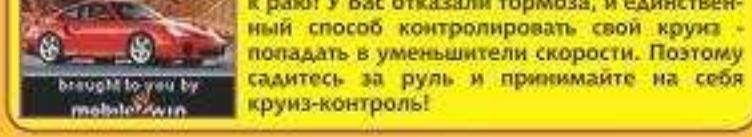
Код игры: 1807011
Dougie Lampkin's Trial Challenge



Call Girl **Для взрослых**
Код игры: 1807008
Полноценный и самый интересный способ



Cruise Control
 Код игры: 1802204
 Все темные силы сошлись с цепи на шоссе



Модели телефонов, для которых доступны java-игры:	Nokia:	3100:	3120:	3200:	3300:	3560:	3600:
3108, 3120, 3200, 3300, 3560, 3600							
3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010							
6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6620							
6630, 6650, 6670, 6800, 6810, 6820							
7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 8910i							
7610, 7650, SonyEricsson: T610, K700							



ВНИМАНИЕ! Чтобы загрузить цветную картинку, полифоническую мелодию, супер-звук, mp3-реалтон или java-игру, Ваш телефон должен поддерживать технологию WAP или WAP-GPRS, а услуга WAP должна быть подключена у оператора. Для получения полифонической мелодии Ваш телефон должен поддерживать возможность загрузки и воспроизведения полифонических мелодий (теперь и для телефонов LG). Для получения цветных картинок Ваш телефон должен иметь цветной экран и поддерживать возможность загрузки цветных картинок. Подробная инструкция, полный список поддерживаемых моделей на www.jmli.ru и wap.jmli.ru. Служба поддержки абонентов: тел. (095) 739-94-74; e-mail: support@jmli.ru. Услуга считается оказанной в случае отправки любого SMS-сообщения на номера 4040, 4042, 4646, 6699.

Для абонентов Москвы и МО стоимость исходящего сообщения на номер **4040**: «Билайн» – 0,885 USD; MTC – 0,885 USD; «МегаФон» – 0,885 USD; на номер **4042**: «Билайн» – 2,35 USD; MTC – 2,24 USD; «МегаФон» – 2,36 USD; на номер **4646**: «Билайн» – 0,177 USD; MTC – 0,177 USD; «МегаФон» – 0,177 USD; на номер **6699**: «Билайн» – 0,177 USD; MTC – 0,177 USD; «МегаФон» – 0,177 USD. Цены указаны с учетом НДС. Входящие сообщения – бесплатно. Для абонентов региональных операторов подробности о стоимости и процедуре предоставления услуги на сайте www.jmli.ru. Услуга предоставляется совместно с ООО «Информ-мобил», ОАО «ВымпелКом». Лицензия Минсвязи РФ № 23072. ОАО «Мобильные ТелеСистемы». Лицензия Минсвязи № 14463, 24136. ЗАО «Соник Дюш». Лицензия Минсвязи РФ № 15002. ООО «Информ-мобил». Лицензия Минсвязи РФ № 23639. Торговая марка jmli.ru.

 **ИНФОРМ-МОБИЛ**



ПОДАРОК ДРУГУ!

ОТПРАВЬ любую мелодию, картинку, mp3-реалтон, java-игру или супер-звук своему **ДРУГУ В ПОДАРОК!**

для этого после кода укажи номер телефона друга,
например: 180250 +7910XXXXXXX
Абоненты «Билайн» могут только дарить!

КОДЕКС

5 235

Стандартные коды: Алексей Моисеев
Пасхалки и хинты: Евгений Колпаков

E-MAIL РУБРИКИ: KODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Age of Empires III



Прямо во время игры нажмите клавишу **Enter** и вводите следующие коды:

A recent study indicated that 100% of herdables are obese — с каждого животного на карте теперь можно будет взять больше еды;

Give me liberty or give me coin — 10 000 монет;

Medium Rare Please — 10 000 еды;

Nova & Orion — 10 000 очков опыта;

X marks the spot — убрать «туман войны»;

this is too hard — выиграть миссию;

Sooo Good — при каждом убийстве появляются различные надписи;

speed always wins — скорость добычи ресурсов и постройки увеличивается в 100 раз;

Ya gotta make do with what ya got — вызов бомбардировщика;

tuck tuck tuck — появляется красный джип со здоровенными колесами.

Call of Duty 2



В главном меню выберите пункт **Game Options** и активируйте опцию **Enable Console**. Нажмите клавишу ~ (тильда) и введите **developer 1**. В левом нижнем углу экрана появится

кнопочка **load** — жмите на нее, выбирайте любой уровень из списка и начинайте игру. Нажмите ~ еще раз и введите **devmap**. Все, теперь в той же консоли можно вводить коды:

god — неуязвимость;

give all — все оружие и патроны, максимум здоровья и брони;

give ammo — максимальный боезапас;

noclip — прохождение сквозь стены;

ufo — режим полета;

notarget — отключает искусственный интеллект противников;

jumptonode — телепортация;

map x — загрузить карту с именем **x** (список приведен ниже);

/seta x — загрузить миссию с именем **x** (список приведен ниже);

Список карт: **88ridge, toujane_ride, matmata, bergstein, downtown_sniper, libya, duhoc_defend, demolition, downtown_assault, elalamein, decoytown, beltot, trainyard, hill400_assault, moscow, tankhunt, toujane, cityhall, hill400_defend, duhoc, breakout, rhine, crossroads, decoytrenches, eldaba, silotown, newvillers.**

Список миссий: **mis_10 9, mis_07 9, mis_04 9, mis_09 9, mis_03 9, mis_06 9, mis_08 9, mis_02 9, mis_05 9, mis_01 9.**

Примечание: если у вас не получается активировать команду **devmap**, попробуйте ввести ее вместе с названием карты. Например, **devmap moscow.**

Civilization IV



Откройте в «Блокноте» файл **CivilizationIV.ini**, который по умолчанию находится в папке **Мои документы -> My Games -> Civ4 -> CivilizationIV.ini**. Измените строку **CheatCode = 0** в разделе **;** **Move along** на **CheatCode = chipotle**. Теперь во время игры нажмите клавишу ~ (тильда) и в появившейся консоли введите команду **help**. На экране появится список кодов, которые необходимо вводить все в той же консоли.

Land of the Dead: Road to Fiddler's Green

Во время игры нажмите клавишу " (кавычки) на основной клавиатуре (а не ту, что на кнопках с цифрами) и вводите коды:

god — неуязвимость;

allammo — полный боезапас;



weapons — все оружие;

ghost — прохождение сквозь стены;

fly — режим полета;

walk — отключает предыдущий чит;

kungfu — режим кунг-фу.

Quake 4



Во время игры нажмите **Ctrl+Alt+~** (тильда) и вводите:

God — неуязвимость;

give all — все оружие, боеприпасы, броня;

killmonsters — уничтожает всех монстров;

noclip — прохождение сквозь стены;

notarget — невидимость;

kill — самоубийство;

give ammo — максимум патронов;

give health — максимум здоровья.

The Movies



Прежде всего необходимо хотя бы один раз начать игру в режиме **Sandbox**. Сделав это, закройте **The Movies**, зайдите в меню **Пуск**, выберите там команду **Выполнить**, введите **regedit** и нажмите **Enter**. Появится редактор реестра. Найдите в нем ключ **HKEY_CURRENT_USER -> Software -> Lionhead Studios Ltd -> TheMovies -> Allow any Decade** и измените его значение с **0** на **1**. Снова запустите иг-

ру в режиме Sandbox и обратите внимание, что теперь можно выбрать любую декаду, а следовательно, получить доступ к большинству, если не ко всем, костюмам и декорациям.

Vietcong 2

Нажмите во время игры клавишу ~ (тильда) и вводите указанные ниже коды:

cheat.god — неуязвимость;

cheat.heal — максимум здоровья;

cheat.openvc — открыть все миссии за вьетнамцев;

cheat.openus — открыть все миссии за США;

cheat.nextmission — пропустить миссию;

cheat.saveunltd — бесконечные сохранения;

cheat.erikgun — режим «Сумасшедшая пушка» (Crazy Gun).

Вивисектор: Зверь внутри

В папке с игрой отыщите файл **autoexec.cfg**, откройте его в текстовом редакторе (например, в «Блокноте») и измените число **0** на **1** в строчке **d.consoleh 0**. Теперь она должна выглядеть так: **d.consoleh 1**. Запустите игру, нажмите клавишу ~ и введите в появившейся консоли команды:

godmode 1 — неуязвимость;

unlimited_amm0 1 — бесконечный боезапас;

gui_show_score 0 — убрать счетчик очков с экрана;

gui_show_health 0 — убрать счетчик здоровья с экрана;

gui_show_amm0 0 — убрать счетчик патронов с экрана;

cross_type 0 — спрятать перекрестие прицела;

map drmXY — загрузить карту Y и начать играть с эпизода X;

Список карт для предыдущей команды: **drm10, drm10a, drm11, drm12, drm13, drm14, drm15, drm21, drm21a, drm22, drm24, drm25, drm26, drm31, drm31a, drm32, drm33, drm34, drm36, drm37, drm41, drm42, drm43, drm44;**

movies_seen 23 — открывает все видеоролики, код вводится на любой карте, кроме самой первой;

game_difficulty x — устанавливает уровень сложности на x, где x — число от 1 до 3;

d.timescale x — изменить скорость игры (если x меньше 1 — течение времени замедляется, а если больше 1 — игра становится быстрее);

d.the_matrix_has_you 1 — остановить время.

EASTER EGGS

Разработчики тоже любят шутить. В игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхальные яйца».

Black & White 2

На четвертом острове есть небольшая мини-игра для настоящих злодеев. В пещере, чуть ниже того места, где находится ваш город, стоит человек. Схватите его своей могучей дланью и зашвырните как можно дальше. На экране появится ваш результат. Теперь пробуйте еще раз, чтобы побить свой рекорд.

Fahrenheit

Будучи в квартире Тайлера, обратите внимание на фигурку робота, которая стоит на столе. Осмотрите ее, и герой скажет, что это

фигурка Сокса — персонажа его любимой видеоигры («*This is a figurine of Sox, a character from my favorite videogame*»). Сокс — это герой предыдущей игры разработчиков **Fahrenheit** — **Omikron: The Nomad Soul**.

F.E.A.R.

На терминалах, открывающих двери, можно заметить эмблему компании O'Rorke Computer Systems. Смысл пасхалки становится понятен, если знать, кто занимался движком игры. А занимался им человек по имени Джон О'Рорк.



На обложках некоторых журналов в игре можно обнаружить имена «Andrew Griffin» и «Longo». Первый — один из художников F.E.A.R., второй совмещает должности художника и 3D-координатора.



Слово «MulKey», написанное на мусорных баках, — явный намек на Джона Малки, главного дизайнера уровней. Видимо, этот товарищ сильно придирался к работе текстурщиков, вот они и решили увековечить его имя подобным образом.



Еще двое разработчиков запечатали свои имена в названиях вымышленных компаний. Gerritzen Electrics — по имени дизайнера уровней Джареда Герритцена, Pendleton Machinery CO. Inc — по имени Брэда Пендлетона, ведущего программиста проекта.

Quake 4

Raven Squad, в составе которого главный герой высадился на планете, состоит в основ-



ном из разработчиков игры — сотрудников Raven Software (логотип на спине идентичен, даже название, как видите, такое же). Например, сержант Law, сражающийся с вами спина к спине, является игровым воплощением Карина Лоу — одного из художников. Есть также несколько знаменитых личностей из id Software: медику Уиллитс фамилию подарил Тим Уиллитс — продюсер игры.



На некоторых мониторах можно найти веб-страничку MCC Community BBS, где даже есть настоящий форум. Там можно ознакомиться с сообщениями других пользователей и даже оставить свой собственный пост

ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обыкновенно получить самое крутое оружие и так далее.

Battlefield 2

При нанесении артиллерийского удара командир отряда получает по одному очку (Global Point) за каждого убитого врага. Если отказаться от своего звания в этот момент, вам дадут по два очка.

Dungeon Siege II

Если вы хотите использовать одновременно двуручный меч и щит, сначала возьмите в руки щит, затем начинайте выбирать заклинание и сразу же берите в руку двуручный меч. Таким образом, из-за небольшого бага персонаж может без особых проблем обзавестись «третьей рукой».

Вполне очевидно, что со временем эту «дыру» залатают, так что пользуйтесь, пока можно.

Quake 4

Добавьте в свойства запускающего файла (или ярлыка) параметр **+disconnect**, чтобы при запуске автоматически пропускались вступительные ролики.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Во время перебора очередной партии ваших пасхалок у нас родилось еще несколько рацпредложений — совершенно очевидных для нас, но абсолютно неочевидных для вас. Во-первых, присылайте нам скриншоты *только* в формате JPG (без сжатия!) или BMP. В качестве исключения принимаются и GIF, но лишь по особым случаям (например: для пояснения пасхалки помимо скриншотов пришлось приложить картинку из интернета). Любые другие форматы, в первую очередь PSD, TGA и прочие «тяжеловесы», объявлены вне закона и отныне будут отстреливаться еще на сервере. Во-вторых, присылайте изображения в хорошем качестве и достаточно большого размера (от 640x480). В-третьих, перед отправкой письма не забывайте включить функцию «Подтверждение прочтения»: так мы сможем автоматически уведомлять вас о том, что ваше письмо дошло и мы его посмотрели (отвечать вручную на вал писем мы не можем, так как в месяц их приходит от 700 до 1000). И последнее, самое главное: давайте как можно более точные описания. Письмо с описанием типа «*B Serious Sam 2 есть вот такой клевый крокодил, см. картинку*» мы моментально отправим в корзину, потому что из текста непонятно — где этого крокодила искать и что в нем такого интересного (если это неочевидно из скриншота).

Driv3r



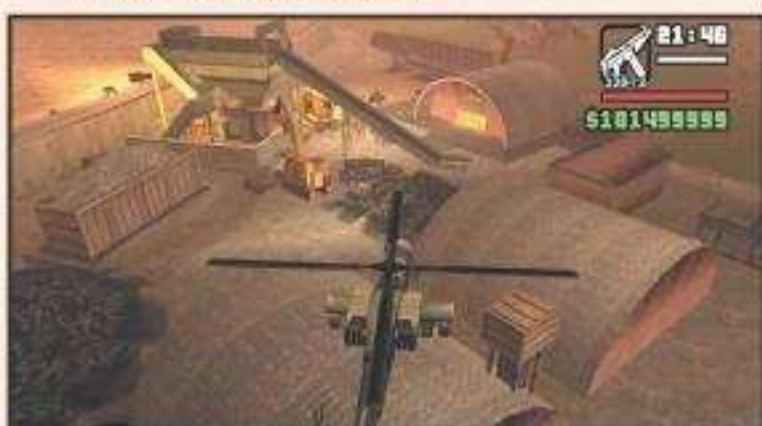
В аэропорту Ниццы спрятана секретная машина, причем очень хорошая. Отыскать ее нетрудно: езжайте по взлетно-посадочной полосе до самого ее конца и там поворачивайте налево, к красным гаражам для пожарных машин. Когда подъедете к первому гаражу, он откроется и внутри будет стоять тот самый автомобиль.

В этом же аэропорту есть большая башня, на самом верш которой (если забраться на нее по лестнице), скучает Томми Вермишелли — намек на Томми Верчетти из *GTA: Vice City*.

ANGEL (beretta92@mail.ru)

Grand Theft Auto: San Andreas

И снова Manhunt



Те, кто играл в *Manhunt*, наверное, помнят, что на уровне Fuelled By Hate там было точно такое же сооружение, как на этом скриншоте из *GTA: San Andreas*. Находится оно в Сан-Фиерро.

Антон Кузлякин

К.А.С.С. уполномочен заявить



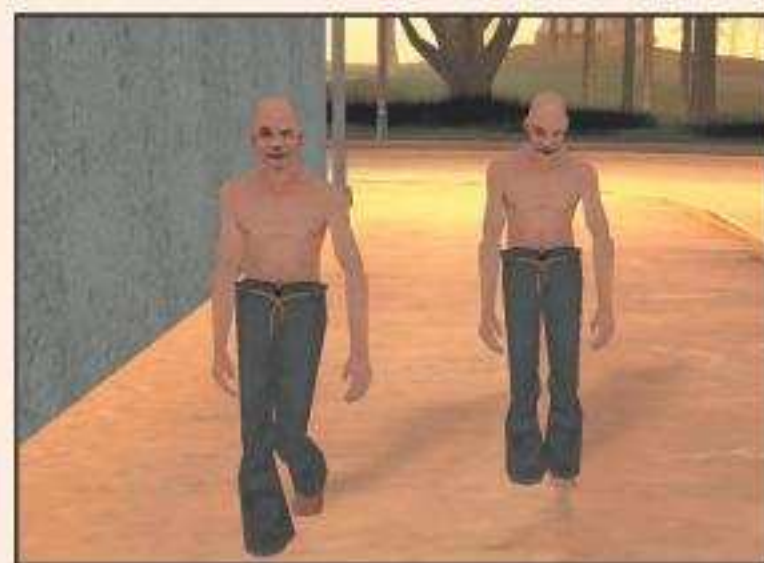
На севере Лас-Вентураса есть завод, который называется К.А.С.С. Military Aviation Fuel Depot. Если вы читали статью об истории *GTA* в октябрьском номере «Игромании», то должны помнить, что основатели фирмы DMA Design (купленной в 1999 году компанией Take-Two Interactive) познакомились в компьютерном клубе Kingsway Amateur Computer Club, сокращенно — КАСС.

Алексей Садриманов

Извините, вы игрой не ошиблись?

В городке Palomino Creek (расположен рядом с Лос-Сантосом) встречаются самые настоящие зомби (похоже, что Umbrella не сидит сложа руки). У них уродливое лицо, рваная одежда и непропорционально сложенное туловище. Ведут они себя на удивление мирно: спокойно разгуливают по ули-

цам, а иногда даже обмениваются реплика-ми с окружающими.



Как попасть на страницы нашей рубрики

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, пришлите нам его описание. Дайте как можно более точное и понятное описание, снимите скриншоты (в хорошем качестве — хотя бы 800x600 в BMP или JPEG с минимальным сжатием), на которых ясно видно, в чем заключается секрет (если на картинке это продемонстрировать нельзя, так уж и быть, не снимайте), закодируйте их архиватором RAR и отправляйте нам. Если у вас хорошая связь, шлите в несжатом виде — так нам будет проще перебирать ваши письма. Описание лучше давать непосредственно в теле письма. Пасхалки шлите по адресу kodex@igromania.ru, хинты — trick@igromania.ru. К письму также можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10—15 Мб), и savegame, сделанный в том самом месте, где находится описываемая вами пасхалка. В описаниях пасхалок и хинтов указывайте только оригинальные английские названия уровней, оригинальные имена персонажей (или те, что используются в официальной локализации) и так далее.

Если пасхалка или хинт нам понравится, мы обязательно опубликуем их на страницах «КОДЕКСА» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала. Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена. Если укажете свой ник или только имя без фамилии (да, такое часто бывает), нам придется опубликовать ваш e-mail — чтобы вы хотя бы узнали о своем выигрыше. Публикация же e-mail — это риск попасть в списки спамеров.

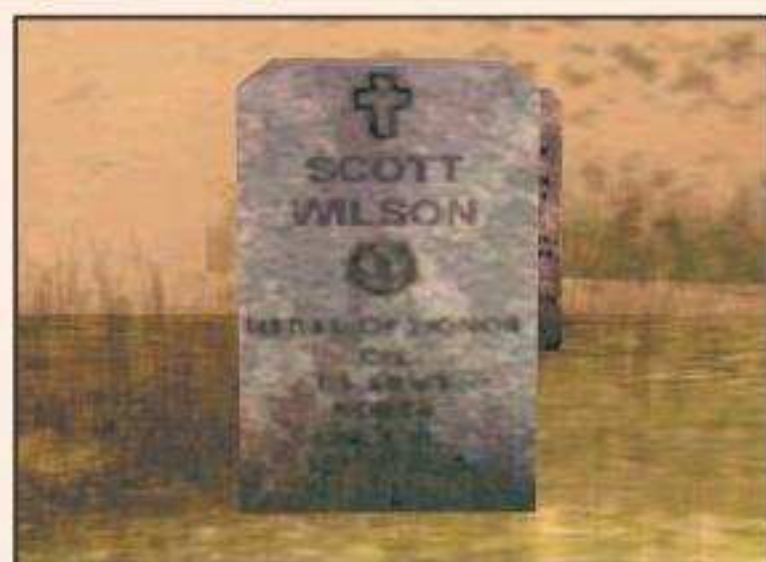
Еще одно «пожалуйста»: не присылайте одно и то же письмо несколько раз. Не надо отправлять по 6—8 (а иногда даже 10—15) дубликатов одного и того же письма — так вы только снижаете свои шансы попасть на эти страницы.

Если же ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите об этом по адресу info@igromania.ru.

Наши призы

Заметили свое имя под одной из пасхалок на окрестных страницах? Наши поздравления: к вам отправляется диск с игрой «Стальные монстры», изданной в России компанией «Бука».





А на кладбище Palomino Creek находится могила некоего Скотта Уилсона. Этот человек — дизайнер всей сельской местности в GTA: San Andreas (его имя упоминается во вступительном ролике, когда идут титры).

Vio (vio-deni@mail.ru)

Fahrenheit

После прохождения игры зайдите в меню Bonus -> Chapters и разблокируйте предпоследний эпизод. После этого вместо погони в гараже вы увидите танцующих персонажей игры.

Андрей Дементьев

F.E.A.R.



На уровне Interval 09 — Incursion (Lapdog) есть маленькая комната, которая находится рядом с одним из health booster'ов. При входе в нее из радиоприемника заиграет смутно знакомая песня. Если напрячь память, можно вспомнить, что песня эта взята из заставки экшена Shogo: Mobile Armor Division — еще одной игры Monolith Productions, выпущенной в 1998 году (в России она известна под названием «Ярость: Восстание на Кронусе»).

Алексей Хошенко

Prince of Persia: Warrior Within



Если завести главного героя Prince of Persia: Warrior Within куда-нибудь в укромный уголок и не трогать клавиатуру некоторое время, он начнет... делать кое-что странное.

От редакции: подобные пасхалки в играх встречаются уже не в первый раз. Подобный прикол уже был в Metal Gear Solid 2: Substance.

Алексей Ермаков

Serious Sam 2



В конце уровня Forsaken Compound на одном из островков можно заметить скелет человека (подвешен на дереве) в черных очках и с прической точь-в-точь как у Дюка Ньюкема. Чтобы найти эту пасхалку, вам нужно оставить в живых хотя бы одного врага (иначе начнется ролик).

Олег Самсонов

Блицкриг II

В финальной главе кампании за страны Оси можно найти летающую тарелку инопланетян, которые, по всей видимости, наблюдают за ходом конфликта.

Рустам Рахматуллин
ака Серафим Удавкин

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Grand Theft Auto: San Andreas

Гонка за петухом



На выходных, на пляже Санта-Мария (неподалеку от маленького городка Palomino Creek) можно подать заявку на участие в марафоне «Догони петуха!». Называется он так потому, что в забеге (а также в заплыве и заезде) участвует человек, одетый как петух. Выиграть этот марафон честно очень (точнее — ОЧЕНЬ!) сложно, так что лучше схитрить. Во время заплыва все или почти все участники обгоняют Сиджея, с этим ничего не поделаешь. Поэтому как только доплывете до берега, быстро садитесь на велосипед и попытайтесь обогнать всех до начала забега. Когда вам скажут слезть с велосипеда, прыгивайте с него и бегите что есть силы (впрочем, энергию можно и приберечь — для финального броска). Как только вас кто-нибудь начнет догонять, бейте его (он упадет и потеряет несколько секунд). Не пропускайте никого — и победа будет вашей.

Владимир Кузьмин

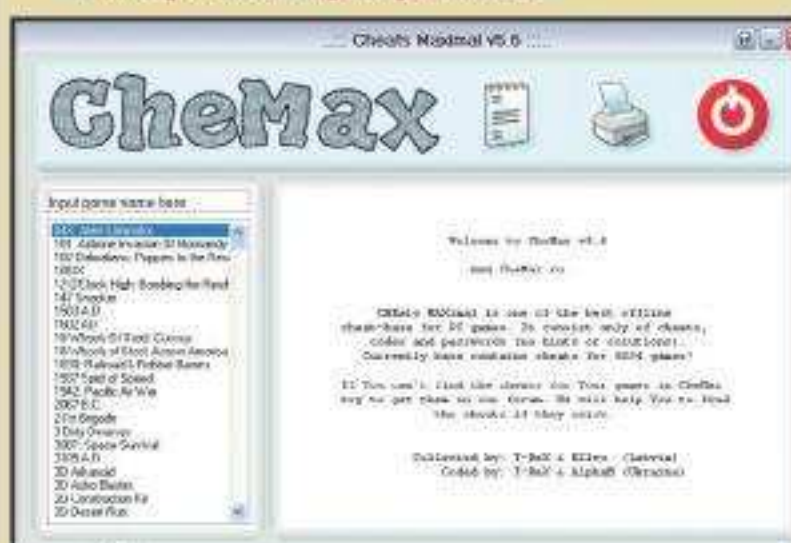
Побег со свидания

Если на свидании Сиджей пригласит девушку куда-нибудь сходить, а ей это не понравится, их отношения ухудшатся. Как этого избежать? Очень просто: отбегите от нее подальше, садитесь в машину и уезжайте как можно быстрее в любую сторону. Ехать нужно до тех пор, пока не появится сообщение «Вы бросили девушку, свидание окончено». В результате ее отношения с Сиджеем останутся на том же уровне, что и раньше.

Павел Николаев

КОДЕКС НА КОМПАКТАХ И DVD

Читерские программы



На наших CD/DVD в разделе «КОДЕКС» вы найдете большое количество трейнеров, сохранений (для каких игр — см. ниже), а также несколько читерских программ. Это CheMax (русская и английская версии, содержит в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), ArtMoney (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), Trainer Creation Kit (программа для создания собственных трейнеров), а также Game Audio Player, Dragon Unpacker и Resource Hacker (пригодятся для извлечения игровых ре-

сурсов). Архив всех разделов «КОДЕКСА» ищите в программе GlobalMania, которая находится на CD/DVD в разделе «По журналу».

И самое главное: с этого (или следующего) номера у нас на диске в разделе «ИнфоБлок» появится полная база кодов, когда-либо публиковавшихся на страницах «Игромании». Если вам нужны читы для какой-то старой игры — загляните туда.

Сохранения

Civilization 4, Glacier, London Racer: Police Madness, Pariah, RollerCoaster Tycoon 3: Wild!, Vietcong 2, Star Wars: Battlefront II, The Matrix: Path of Neo и Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault.

Трейнеры

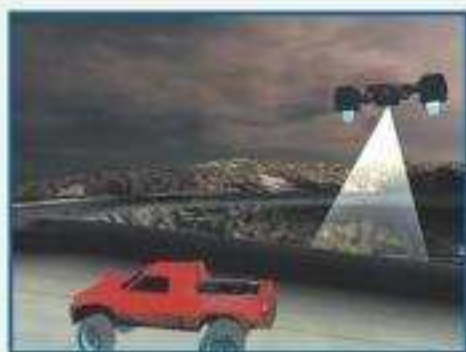
Black & White 2, Call of Duty 2, Civilization 4, GT Legends, Gun, F.E.A.R., Land of the Dead: Road to Fiddler's Green, Legion Arena, Quake 4, Serious Sam 2, Starship Troopers, Star Wars: Battlefront II, The Matrix: Path of Neo, The Movies и Pro Evolution Soccer 5.

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

Мобильные
новости

3DMark Mobile

Компания Futuremark, широко известная своими тестовыми пакетами 3DMark для персональных компьютеров, выпустила аналогичную программу для мобильных телефонов. Называется она SPMarkJava06 и предназначена для тестирования производительности портативных устройств, которые поддерживают платформы MIDP 2.0 и JSR 184. Основное отличие от предыдущей версии пакета — наличие онлайн-базы данных, куда можно загрузить результаты тестов и сравнить свой телефон с другими моделями.

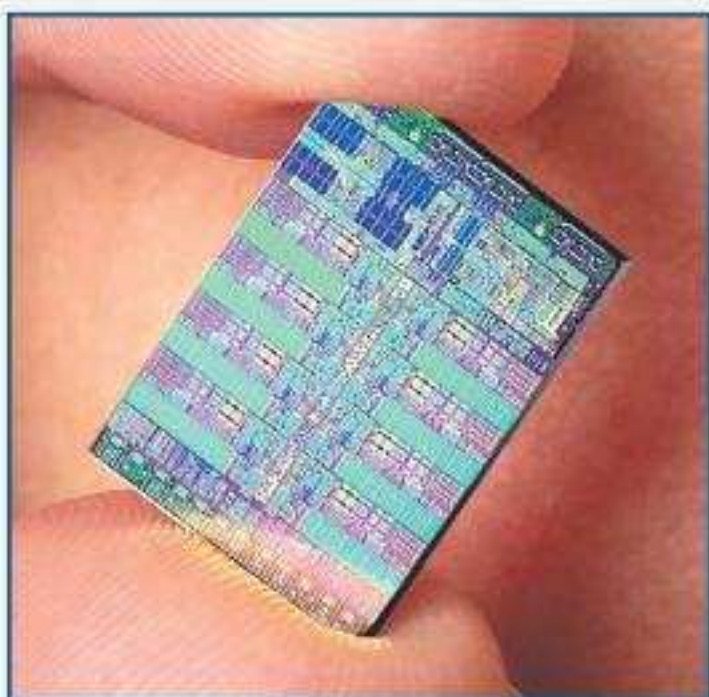


Новый телефон за пару секунд

Сотрудникам британского оператора Vodafone UK пришла в голову оригинальная идея: установить на улицах Манчестера автоматы по продаже... сотовых телефонов. Процесс покупки предельно прост: в обмен на небольшое количество дензнаков (заплатить можно как наличными, так и кредиткой) покупатель получает «готовый к употреблению» сотовый телефон с 1 фунтом стерлингов на счету (само собой, счет можно пополнять обычными способами). Пока автоматов всего два, ассортимент небольшой — три модели мобильных средней руки ценой около \$50. Предназначена услуга для тех, кто не хочет тратить время попусту в разговорах с надоедливыми консультантами в салонах связи, а желает максимально быстро получить свою покупку и тут же начать ею пользоваться. Если начинание Vodafone UK окажется успешным, не исключено, что подобные автоматы появятся и у нас.

Cell идет на мобильники

Президент компании Sony Computer Entertainment Кен Кутараги на прошедшей в Японии выставке Tokyo International Digital Conference сообщил о разработке процессора для мобильных телефонов на базе PS3-процессора CELL (который, по словам «Сони», обладает феноменальными вычислительными способностями). Основная особенность «целки» — его многоядерность — будет сохранена и в мобильном варианте. При этом Micro CELL (так назвали новую разработку) отличается пониженным энергопотреблением. Первыми устройствами, где впервые появится новый процессор, будут, скорее всего, новые модели телефонов Sony Ericsson.



WAP.IGROMANIA.RU

На нашем wap-сайте вы можете найти свежие игровые и «железные» новости, информацию обо всех журналах нашего издательства, бесплатные логотипы наших журналов и многое другое! Загляните обязательно!

Мобильные
игры

Age of Empires II

Жанр: Стратегия ★ Разработчик: In-Fusio ★ Платформа: J2ME

★ Похожесть: Strategy War ★ Размер: 62—146 кбайт

Если вы сейчас задаетесь вопросом, почему на мобильных телефонах перекралась именно вторая часть Age of Empires, а не первая или третья, то ответ мы можем дать сразу: не знаем. Логика разработчиков порой понять невозможно. Так или иначе, перед нами — вполне самодостаточная стратегия старой школы со строительством, апгрейдами, сбором ресурсов и, конечно же, военными действиями.



Игра предлагает два режима прохождения: сюжетная кампания, в которой мы будем сражаться против иноземных захватчиков, и битва на случайной карте. Для новичков предусмотрена парочка обучающих миссий. Искусственный интеллект (как наших, так и вражеских юнитов) неплох, а вот с управлением беда: при слишком большом скоплении объектов на экране игра банально тормозит. Тем не менее ни в атаке, ни в защите это особо не мешает — ваши подопечные сами определяют наиболее опасные цели.

Рейтинг: ★★★★★ 4/5

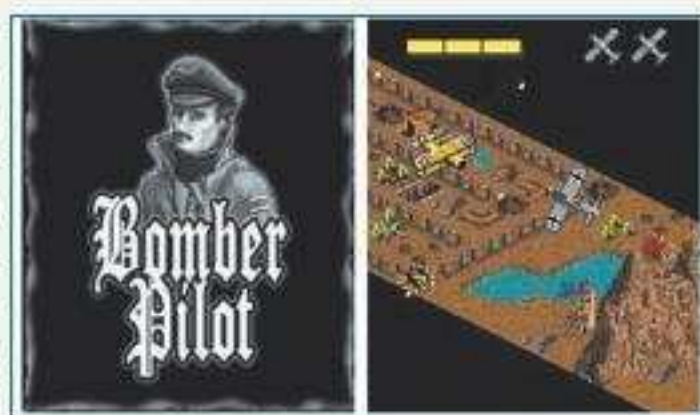
Доступно для: Motorola C3856, C650, C975, E1000, E398, E550, RAZR V3, V180, V220, V300, V400, V500, V525, V535, V545, V547, V550, V600, V620, V635, V80, V975, V980. Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6021, 6100, 6101, 6170, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6670, 6800, 6810, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610, 7650, N-Gage. Sagem MYV55, MYV65, MYV75, MYX4, MYX52, MYX7, myCS-2. Samsung E310, E530, E630, E700, E710, E810, E820, X480, X600, Z100. Sharp GX15, GX20, GX25, V902. Siemens C65, C65V, CX65V, CX70, CX75, M65, M75, S65, SK65, SL65. Sony Ericsson D750i, F500i, K500, K500c, K500i, K508c, K508i, K700, K700c, K700i, K750, S700c, S700i, V800, Z1010, Z500, Z500a, Z500i, Z800.

Bomber Pilot

Жанр: Аркада ★ Разработчик: Handy Games ★ Платформа:

J2ME ★ Похожесть: WWII: Battle for Europe ★ Размер: 56—64 кбайт

Простенький симулятор бомбардировщика времен Первой мировой войны. Наша задача — долететь из пункта А в пункт Б, уничтожив по пути как можно больше целей. Если сброшенная бомба угодила в мирный (но все же вражеский) объект, дают одно очко, если же подорванный объект был военным — целых три. Поначалу все очень просто (ограничений по набранным очкам для перехода к следующему уровню нет), но когда враг задействует истребители и зенитные установки, придется изрядно попотеть, чтобы добраться до аэродрома целым и невредимым. Интересно то, что перемещаться бомбардировщик может не только в горизонтальной, но и в вертикальной плоскости, причем точность попадания бомбы, как и положено, будет зависеть от высоты.



Рейтинг: ★★★★★ 3/5

Доступно для: Motorola C380, C450, E398, E550, E790, V220, V300, V525, V550, V635. Nokia 3100, 3200, 3220, 3300, 3510, 3510i, 3520, 3560, 3585, 3595, 3650, 5100, 5140, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6650, 6680, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7600, 7610, 8910i. Sharp GX10, GX10i, GX20, TM100. Siemens C65, CX65, CX70, CXT65, CXT70, M65, S65, SL65, SX1. Sony Ericsson D750i, K500, K500c, K500i, K508c, K508i, K700, K700c, K700i, V800, Z1010.

Midtown Madness 3

Жанр: Гонки ★ Разработчик: In-Fusio ★ Платформа: J2ME ★

★ Похожесть: The Italian Job, Driv3r ★ Размер: 63—180 кбайт

Хотели когда-нибудь устроить гонки на машинах «Скорой помощи», скажем, в Париже? Даже в голову не приходило? А зря, ведь это увлекательнейшее, как оказалось, занятие. Убедиться в этом нам поможет Midtown Madness 3.

Программа «МобиКон»

Если вы пользуетесь каталогами мобильного контента на нашем диске, обязательно возьмите на вооружение программу «МобиКон», которая лежит с ними по соседству. С ее помощью навигация по каталогам и поиск нужных игр, картинок и мелодий упрощаются в разы.



Само собой, одними лишь гонками на каретах «Скорой помощи» дело не ограничится. Режимов игры целых три. Первый — стандартный заезд с двумя соперниками в поисках чекпойнтов (каждый новый чекпойнт появляется только после нахождения предыдущего). Сразу обращает на себя внимание внушительный размер города: воспроизведена вся центральная часть Парижа с Эйфелевой башней и Триумфальной аркой.

Второй режим отличается от первого тем, что все чекпойнты изначально обозначены на карте, а в какой последовательности их проходить — дело игрока. Причем этот самый игрок весьма ограничен во времени, счет идет буквально на доли секунды, особенно на поздних этапах.

И, наконец, третий тип игры — набор из пары десятков сюжетных миссий. Здесь мы будем заниматься развозом пострадавших по госпиталям, доставкой посылок и тому подобными вещами. После выполнения всех заданий одного типа разблокируется новая машина и следующий комплект миссий.

Аккуратно объезжать все препятствия на дороге (автомобили, баки с водой) не только необязательно, но и даже вредно, ведь подобные маневры, скорее всего, приведут лишь к потере времени. Учитывая то, что наша машина сносит все на своем пути (кроме деревьев, зданий и т.п.), кататься в Midtown Madness 3 легко и приятно.

Рейтинг: 4/5

Доступно для: LG C3310, Motorola C380, C385, C650, E1000, E398, V180, V220, V300, V303, V500, V525, V535, V545, V547, V550, V600, V620, Nokia 3100, 3200, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, Panasonic X60, Sagem MYV55, MYV65, MYV75, MYX4, MYX52, MYX7, myC5-2, Samsung D410, D500, E310, E630, E700, E710, E800, E810, E820, X450, X460, Z100, Sharp GX10, GX15, GX20, Siemens C65, CV65, CX65, CXT65, M65, S65, SL65, Sony Ericsson K500, K500c, K500i, K508c, K508i, K700, S700c, S700i, T610, T612, T630, V800, Z1010, Z600.

Pitfall Caves

Жанр: Аркада **Разработчик:** Sumea **Платформа:** J2ME

Похожесть: Pitfall, Tomb Raider **Размер:** 64—195 кбайт

Продолжение приключений знаменитого в приставочных кругах (ничуть не менее, чем Лара Крофт на компьютере) искателя сокровищ Гарри Питфолла, которого на этот раз занесло под землю: в некие частично залитые лавой пещеры.

Pitfall Caves — пожалуй, один из лучших платформеров для сотовых на сегодняшний день. Во-первых, игра радует глаз недурственной графикой, во-вторых, очень быстро работает и, в-третьих, весьма разнообразна, несмотря на одни и те же декорации. Дизайнеры уровней постарались на славу: в закоулках уровней спрятана уйма головоломок, смертельно опасных ловушек и золотых монеток (их надо собирать). Врагов нужно либо закидывать камнями, либо нещадно стегать плеткой до полной потери пульса.

Рейтинг: 5/5

Доступно для: LG L1100, L1400, Motorola C450, C550, C650, V300, V525, V550, V600, V80, Nokia 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3660, 5100, 6100, 6230, 6600, 6610, 6630, 6650, 6670, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7600, 7610, 7650, N-Gage, N-GageQD, Samsung C200, D500, E100, E108, E330, E600, E700, E708, E800, E820, Z100, Z105, Z107, Sharp



GX10, GX15, GX20, GX25, Siemens C60, C65, CX65, CX70, M50, M55, M65, MC60, S55, S56, S65, SL55, SL56, SL65, Sony Ericsson F500, F500i, K500, K500c, K500i, K508c, K508i, K700, K700c, K700i, S700c, S700i, T610, T612, T616, T630, V800, Z1010, Z600.

Scarlotti's Mafia Wars 2

Жанр: Боевик **Разработчик:** Sumea **Платформа:** J2ME

Похожесть: The Invisible Man, Mafia Wars **Размер:** 63—204 кбайт

Продолжение популярной игры полторагодовой давности. Мы играем за Джо Скарлотти, который после приключений, выпавших на его долю в первой серии, отправился в отпуск на Сицилию. Но отдых был напрочь испорчен: вернувшись в родной Чикаго, Джо узнает об убийстве своей жены и ребенка. Ну что прикажете делать настоящему мафиози в такой ситуации? Найти обидчиков и отомстить за родных.

Игровой процесс хоть и нетороплив, но постоянно держит в напряжении. Ведь наш герой — не терминатор, так что вперед нужно продвигаться очень осторожно. Оружие (револьвер, автомат Томпсона, шотган и взрывчатка для особых случаев) нельзя все время держать на виду — того и гляди копы привяжутся, а от них так просто не отделаешься. Графика очень даже пристойная, кое-где встречаются зачатки интерактивности (например, машины на улицах города можно взрывать).

Если игра вам понравилась, можете ждать третью серию — концовка **Scarlotti's Mafia Wars 2** явно намекает на продолжение банкета.

Рейтинг: 4/5

Доступно для: LG C2200, U8110, Motorola A835, A925, C975, E1000, V300, V525, V550, V600, V80, NEC E616, Nokia 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 5100, 6100, 6230, 6230i, 6600, 6610, 6630, 6670, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7600, 7610, 7650, N-Gage, N-GageQD, Sagem MYV55, MYV65, MYV75, myC5-2, Samsung D500, E100, E105, E108, E330, E700, E708, E710, E715, E800, E820, P400, P510, X100, X108, X430, X450, X600, X608, X610, Z100, Z105, Z107, Sharp GX20, GX25, TM100, V802, V902, Siemens C60, C65, CX65, CX70, M50, M55, M65, MC60, S55, S56, S65, SL55, SL56, SL65, Sony Ericsson K300, K300i, K500, K500c, K500i, K508c, K508i, K700, K700c, K700i, S700c, S700i, T630, V800, Z1010, Z600.

Голод

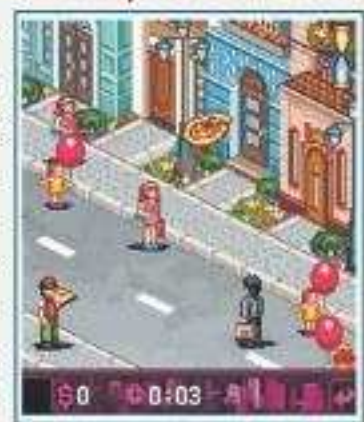
Жанр: Сборник мини-игр **Разработчик:** NextGames **Платформа:** J2ME

Похожесть: Codename Kids Next Door **Размер:** 64—181 кбайт

Очередной сборник мини-игр, на этот раз — «по мотивам» телеужаса «Голод». Мини-игр пять, цель каждой из них — заработать как можно больше очков. Сначала нам нужно заняться доставкой пиццы по офисам города, затем — попрактиковаться в сшибании яблок с деревьев при помощи камней, поработать барменом и заправщиком на бензоколонке, а в финале — принять участие в танцевальном конкурсе. Все аркады очень просты, так что двадцатиминутную поездку в метро игра скрасит на ура.

Рейтинг: 3/5

Доступно для: Motorola C380, C385, C390, C650, C651, E398, RAZR V3, V180, V220, V300, V400, V500, V505, V600, V620, V80, Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6021, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6260, 6585, 6600, 6610, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6810, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610, N-Gage, N-GageQD, Samsung C100, C100G, C110, E100, E700, E710, S300, Z100, X450, X460, X600, X610, Siemens C65, CV65, CX65, CX70, CXT65, CXV65, M65, S65, SL65, Sony Ericsson F500i, K500, K500c, K500i, K508c, K508i, K700, K700c, K700i, T610, T612, T616, T618, T628, T630, Z1010, Z600, Z608.



КАК ПРИОБРЕСТИ ИГРУ?

Игра	Код	Цена	Короткий номер
Age of Empires II	9859423002	5	2555
Bomber Pilot	9842559002	3	2333
Midtown Madness 3	9861351002	3	2333
Pitfall Caves	9841983002	3	2333
Scarlotti's Mafia Wars 2	9842181002	3	2333
Голод	9836867002	3	2333

Контент-провайдером игр для мобильных телефонов выступает компания PlayMobile.

Для того чтобы заказать игру, отправьте SMS-сообщение с кодом игры на короткий номер, указанный в таблице. Вы получите ответную SMS, содержащую в себе информацию о заказе и уникальную ссылку на war-сайт. Эта ссылка будет действительна в течение 24 часов с момента первого обращения к ней. Вам нужно будет пройти по ней и загрузить игру через war-соединение. Оплата происходит одновременно с отправкой вами SMS на короткий номер.

Если у вас возникли сложности с загрузкой игры, обратитесь в службу поддержки PlayMobile: support@playmobile.ru, тел. 8-800-2000-190 (бесплатный круглосуточный).

Николай Пегасов,
Антон КуринВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



Dungeons & Dragons

Spell Compendium — так называется новое 288-страничное дополнение для знаменитой ролевой системы от *Wizards of the Coast*. Книга толстая, много страниц и иллюстраций, но мало оригинальных материалов. По большей части все тексты книги — это перепечатки из других «магических» пособий для D&D. Впрочем, цель издания именно в том, чтобы собрать под одной обложкой в виде справочника все ранее напечатанные заклинания. По крайней мере, наиболее употребляемые и востребованные. С этой задачей книга справляется. А стоит ли платить за уже знакомые тексты 40 кровно заработанных долларов, решать потребителю.



Берсерк

В самом начале января 2006 в продаже появится новый дополнительный сет для популярной отечественной коллекционно-карточной игры. Всего в наборе, который получит название «Когти Хаоса», 36 карт. Немного, но, если судить по игровой ценности карточек, а не по их количеству, вполне достаточно. Благодаря «Когтям Хаоса» усилятся колоды тех игроков, кто предпочитает играть за создания Тьмы, ведь в последнем большом сете «Берсерка» позиции Тьмы пошатнулись... А в мае наступившего года разработчики обещают порадовать нас еще одним дополнительным сетом.

Небожители

Компания «Студия электронных развлечений», создатель ККИ «Небожители», объявила о предновогоднем снижении цен



на стартеры и бустеры этой игры. Вплоть до Нового года (а возможно, и какое-то время в январе) бустер «Небожителей» стоит всего 50, а колода 180 руб., что в два раза меньше, чем было написано на ценниках раньше. Акция, как вы догадываетесь, приурочена к зимним праздникам и, по всей видимости, подготавливает игроков к выходу второго сета этой интересной коллекционно-карточной игры.

Magic The Gathering

Самым серьезным профессиональным событием месяца однозначно стал **Pro Tour Los-Angeles**. Это первый турнир, прошедший в новом *Extended*. После многих месяцев подготовки в онлайн лучшие игроки мира представили нам свои разработки и определили будущий метагейм. Лучшим из лучших стал Антуан Руэль, тот самый, что проиграл Мавтею Линову в Москве, на релизе русской **Девятой базовой редакции**. К победе его привел игровой опыт и верный *Атор*.

Несколько **Grand Prix** прошли в свежем открытом *Extended*. Первыми взялись раздвигать границы разумного японцы в *Kitakyuushuu*. Томахио Кайджи со своим *Scepter-Chant* сумел пробиться к победе, обойдя таких именитых магов, как Масахи Оисо, Итару Исида и Джин Окамото. А в

самым большим из которых стал Общеградской московский релиз. Да и обещанный всей Европе формат «Двухголовый Гигант» (в команде два игрока с общим количеством жизней 40) не обошел нас своим вниманием.

В **Magic Online** наконец завезли «Равнику». Конечно, не обошлось без багов и зависаний сервера, но их было неожиданно мало. Затем прошел 4-й *Invasion Sealed* и масса *3x Extended*. На рождественские каникулы нам также обещали несколько интересных турниров.

На диске журнала отныне появляется специальная рубрика, посвященная проводимым на просторах России, Украины и Белоруссии крупным магическим турнирам. Первыми под раздачу попали **Pro Tour Honolulu Qualifiers**, победители которых отправятся на Гавайи за счет организаторов! Сначала 18 декабря такой турнир пройдет в клубе «Феникс», Санкт-Петербург. Второй турнир состоится в московском клубе «Легион» 24 декабря. О других турнирах читайте объявление на диске.



Назад в будущее

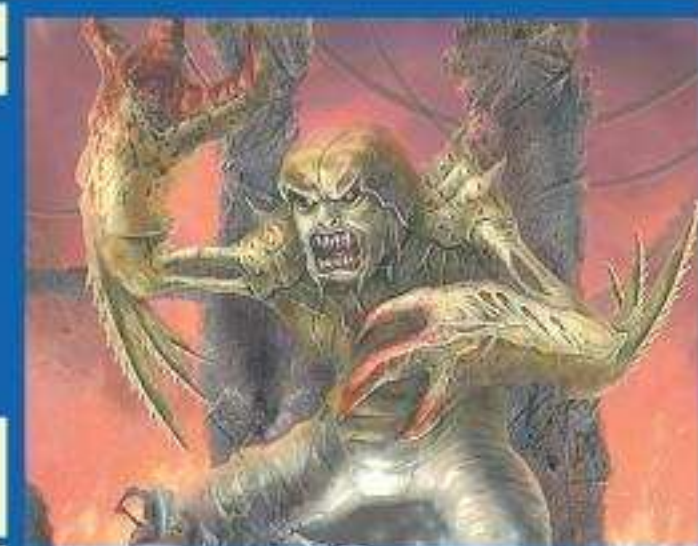
ICE AGE™

Прошло десятилетие после выхода легендарного **Ice Age**, одного из первых сбалансированных сетов ККИ **Magic: The Gathering**. И вот в этом году выходит внеочередной сет **Coldsnap**, являющийся историческим продолжением того самого «Ледникового периода». Пререлиз этого маленького (155 карт), но весьма симпатичного сета состоится 8—9 июля. Более того, ледники накроют и *Constructed*, войдя в него с 20 августа. Примерно тогда же он выйдет в **Magic Online**. Таким образом, компания *Wizards of the Coast* удачно вспоминает свои старые наработки. Конечно же, «ледниковые» карты из **Coldsnap** (и даже некоторые из **Ice Age** — те, что попадут в готовые колоды) будут доступны и в русской версии!

ДИКТАТОР: КОНТРОЛЬ

ГОРЯЧИЙ СТАРТ

■ Жанр: коллекционный карточный варгейм ■ Издатель: 13 Рентген ■ Сайт: dictatorcontrol.ru
 ■ Количество игроков: 2-4 ■ Длительность партии: 20-40 минут
 ■ Язык игры: русский



Недалекое, но весьма темное будущее человечества. Перенаселенный мегаполис раздирают уличные войны. За власть над городом схватились кибернетические бойцы Нового Ордена Тамплиеров и генетически модифицированные солдаты Симбиотического Синклита. Уже сейчас вы можете оказаться в гуще битвы — с выходом стартового набора футуристического боевого симулятора «Диктатор. Контроль».

Правила просты. У вас — три отряда, по три боевых единицы в каждом. Перед вами — город. Вам надо уничтожить противника или удержать центральный сектор мегаполиса. В войне бывают только победители и проигравшие, третьего не дано. Да и второго тоже: о проигравших уместно говорить только в прошедшем времени.

«Диктатор. Контроль» объединяет лучшие черты коллекционных карточных, классических настольных и военно-тактических игр. От ККИ унаследованы сами карты, идея создания собственной боевой колоды и разделение хода на фазы. Последнее, кстати,



реализовано как никогда наглядно: с помощью инновационной системы «Карто-Контроль» вы сразу увидите, когда именно может действовать каждая из ваших карт, а также навсегда забудете о спорах, касающихся очередности действий и рассмотрения эффектов. От классической настолки — разбитое на шестиугольные сектора поле. Тут надо отметить, что сами карты с отрядами никуда не двигаются: каждому подразделению соответствует своя фишка, которая и «бродит» по шестиугольникам. От варгеймов — сама военно-тактическая суть игры и «стоймость» боевых единиц. В целом синтез вышел весьма удачным: с небольшими и подробными правилами, интересным геймплеем и, что немаловажно, большими возможностями для дальнейшего развития.

Несмотря на внешнюю простоту, игра оставляет большой простор для тактического маневра. Многие действия требуют энергетических затрат — а ресурсов у вас не так уж и много. Для их пополнения приходится захватывать цеха, которые разбросаны по всему городу. Там же, в цехах, происходит пополнение ваших отрядов. В пользу гибкости игры говорит и разнообразие боевых режимов: помимо стандартных, обучающих и турнирных правил, существует несколько особых сценариев — и никто не мешает выдумывать дополнительные.

«Горячий старт» — только первый, стартовый набор игры. Не за горами первое дополнение к игре — набор «Раскол», куда войдет несколько десятков новых карт. Прошли первые турниры по «Диктатору», появились первые строки во всероссийском рейтинге игроков. Готовится немецкое издание настолки. В общем и целом, появление «Диктатора», пожалуй, самое громкое событие уходящего года на отечественном рынке некомпьютерных игр — и с самыми серьезными заявками на будущее.

Петр Тюленев

Геймплей	★★★★★★★★ (9)
Игровой мир	★★★★★★★★ (8)
Художественный дизайн	★★★★★★★★ (10)
Качество изготовления	★★★★★★★★ (5)
Оригинальность	★★★★★★★★ (8)
РЕЙТИНГ «МАНИИ»:	★★★★★★★★ 9

На диске в разделе «Вне компьютера»

1. «Диктатор Контроль». Демо-версия игры, обзор которой вы видите на этой странице.
2. **Dungeons & Dragons: Maps.** Игровые карты и планы для популярной RPG.
3. **D&D Miniatures.** Полные правила настольного варгейма «по мотивам» D&D.
4. **AD&D 2nd Edition. Treasure Maps:** коллекция локаций, где можно встретить монстров и сокровища.
5. **Monsters Menace America.** Веселая стратегическая игра.
6. «Небожители». Спойлер игры и демонстрационный ролик.
7. «Берсерк». Демонстрация игры, онлайн-версия, правила, спойлер.
8. **Lord of the Rings TCG.** Свежие правила популярной ККИ.
9. **Magic: The Gathering.** База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила, русские правила игры.



**СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF**

Вот и наступил тот долгожданный момент, когда нашей, равно как и вашей, «Игромании» стукнуло ни много ни мало целых 100 номеров. Сто номеров не сто лет, но все-таки! «Почта» как самостоятельная рубрика существует чуть меньше, но вот письма от вас, товарищи и господа читатели, приходят начиная с самого первого выпуска журнала. А значит, «Почта» — как понятие, как неотъемлемая часть, сущность и фронт «Мании» — существует ровно сто (100!) номеров. Факт.

Долго чесали тыковки, варили котелками и заваривали чайники, как бы так по-хитрому отпраздновать столь знаменательную дату в рамках рубрики. В головах клубились идеи, что надо составить «Почту» из вопросов и ответов на них всех ведущих рубрики за все время существования журнала. Эта идея самозасохла и отвалилась, как только пришло осознание, что постоянные читатели, которых ой как немало, не оценят — они-то эти ответы/вопросы уже читали, а если и подзабыли, то в любой момент могут снять с полки номера из подшивки и насладиться эпистолярными экзерсисами.

Затем в мозгах коварным эмбрионом зародилась идея, что неплохо бы подвести некий итог, так сказать, черту под проделанной за отчетный период работой. Но опять же — вот незадача! — возник вопрос: что считать результатом этой самой работы и почему, собственно, надо подводить какую-то черту под тем, что в ближайшее время не собирается заканчиваться, а напротив — будет только стремительно развиваться. Расстроились. Посидели. Покумекали. Сплелись мозговыми потенциалами. Поддали пару. И в экстазе озарения поняли, что саму рубрику надо провести так, как ее обычно и проводят — отвечая на присланные вами вопросы. Чтобы никого не расстраивать. А эффект праздника создать... Но об этом уже расскажет Светлана.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

...Идея возникла сама собой: действительно, зачем ставить на дыбы всю рубрику, ведь праздник в первую очередь должен быть в душе, а не в форме показушных оберток и неработающих хлопушек. Поэтому мы просто решили ответить на самый популярный вопрос,

приходящий на наш e-mail, а именно: куда пропал и чем сейчас занимается, наверное, самый популярный и несомненно харизматичнейший ведущий «Почты «Игромании» за всю историю существования журнала — Геймер!

До этого мы отмалчивались, считая, что тему поднимать не совсем корректно: у человека могут быть свои интересы, своя жизнь, и если он в свое время отошел от игр, то на то были свои веские причины. Но по случаю 100-го номера все же решили поинтересоваться, а не согласится ли Геймер хоть немного рассказать о том, что и как он сейчас? С радостью согласился, поэтому прямо сейчас, даже до начала чтения вопросов/ответов, можете перелистнуть страничку и узнать о Геймере всю правду... Ну а мы с Алексеем с ощущением праздника в душе приступаем к детальному разбору очередной порции ваших писем.

ПИСЬМО НОМЕРА**ПОСЛЕДСТВИЯ РЕАЛИСТИЧНОСТИ**

Привет, «Игромания». Я хотел бы поговорить о том, нужно ли делать графику в играх фотореалистичной? Начнем с того, что не за горами тот день, когда графика достигнет своего пика, с физикой уже справились. Я считаю, что с каждым случалось, когда, наигравшись в *Manhunt* или *GTA* и т.п., выходя на улицу, туго соображал, выходя из состояния игрового опьянения. Я сам за собой и друзьями замечал, что, выйдя на улицу, так и хотелось дать кому-нибудь по морде или того хуже — угнать машину, но хорошо, что себя сдерживали. И это при нынешней графике! А что же случится, когда графика станет фотореалистичной? Геймер, играя в компьютер, не будет отличать разницу между тем, что на мониторе, и тем, что за окном. То есть, выйдя на улицу, он не сможет отличить реальность от игры. И что ему будет стоить дать по морде прохожему или убить его, если разницы нет. Каково ваше мнение насчет этого? Искренне ваш: П. Стас aka Ded M@roZ. Санкт-Петербург.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Я не думаю, что подобное когда-нибудь произойдет. Например, на заре кинематогра-

фа очень многие боялись, что с входом на широкие экраны фильмов с элементами насилия резко возрастет преступность, цивилизация потонет в крови. Но этого не произошло, несмотря на то что реалистичность картинки в телевизоре очень высока: значительно выше, чем в любой компьютерной игре.

Да, согласна, что вовлеченность в процесс при просмотре кино значительно ниже, чем при игре в любую компьютерную игру (вы только смотрите, но ничего не делаете, разве что попкорн жуete). Но уж очень сложно поверить, что нормальный человек в трезвом уме и здравой памяти способен отождествить изображение на экране и реальность. Вот больной может, но такие есть и сейчас, и никакая реалистичная графика им для стирания границ между реальностью и виртуальностью не нужна, они и так справляются.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

С одной стороны, задумываться об этом рановато — не один год пройдет, прежде чем графика станет фотореалистичной. Говорят об этом много, но реально до этой пресловутой реалистичности еще ползти и ползти. К слову — тема для отдельного разговора, но почему бы не упомянуть: на нынешней технической базе без кардинальной ее переработки добиться кинореалистичности невозможно. Вот фотореалистичности (так, чтобы статичная картинка была неотличима от фотографии) можно, а кино — нет. И дело не только в хилости современных видеокарт и малоразмерности компьютерных «мозгов». Как минимум, должно появиться новое поколение 3D-мониторов. А до этого еще — лет пять-семь минимум. А то и все двадцать-тридцать.

Но даже когда картинка станет полностью кинореалистичной, полного отождествления реальности и виртуальности ждать не стоит. Чтобы здоровый человек начал путать, где компьютерное, а где нет — необходимо, чтобы рефлекс, вырабатываемый в процессе игры, точно соответствовал рефлексам реального мира. Вот если вы, скажем, в игре будете выпрыгивать с десятого этажа и ничего вам за это не будет, то и в реальной жизни через некоторое время, может статься, забудетесь и прыгнете. Но в играх вы пока, когда главному герою требуется прыгнуть с де-



сятого этажа, никуда не прыгаете, а жмете на пресловутые WASD или курсорные клавиши. Ничего общего с реальным спрыгиванием с высоты это действие не имеет. Равно как и все прочие brutальные игровые действия.

Убивая противников, вы не курок давите, а левую кнопку мыши гробите; перерезая горло виртуальным врагам — не ножом махаете, а жмете на Enter. И так далее по аналогии...

Так что считайте, что путаница между реальностью и игрой начнется не раньше, чем картинка на экране (шлеме, прямой проекции в мозг) станет идеально похожей на то, что мы привыкли видеть в реальности, а игровые манипуляторы начнут делать идеально похожими на реальные предметы. То есть, садясь играть в какой-нибудь Half-Life 6, вы не будете класть руки на клавиатуру и мышь, а сожмете в ладонях пластиковый штуцер, а за пояс заткнете муляж гранаты на пяти проводках, тянущихся к порту USB 7.0. Вот тогда да, тогда человечество, возможно, и расстроится, какую неприятность себе своими же руками сотворило...

ПИСЬМО №1

НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИГРОСТРОЙ

Здравствуй, уважаемая редакция «Игромании». Я играю в «Вивисектор», смотрю ваши ролики о «STALKER». И у меня такой вопрос. Разве русские не умеют создавать таких же классных игр? Может, украинцы умнее нас? Может, у них средств на разработку больше? Объясните, пожалуйста. Никита Ляшенко (fisher90@inbox.ru).

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Сильно подозреваю, что национальный вопрос тут совершенно не при чем: отличные игры могут создавать практически в любой стране. Ну, разве что в Гондурасе с этим проблемы, а вот в Украине и России с этим проблем уже сейчас нет ровным счетом никаких. Можно, я не буду перечислять все хиты, причем не только отечественного, но и мирового масштаба, которые были произведены на территории нашей с вами Родины? Сами разберетесь?

Если же начать сопоставлять именно Россию и Украину, то быстро выяснится, что противопоставлять эти два государства в плане игростроя совершенно бессмысленно. Во-первых, часть кадров девелоперских сту-

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На mail@igromania.ru приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но... Далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

— Заголовок письма должен быть написан на русском языке, соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное письмо, заподозрив, что это спам или вирус. В частности — стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: **«Вопрос Игромании: Мне надоели компьютерные игры!»** (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или просто **«Игры и их влияние на психику»** (из контекста понятно, что это не спам).

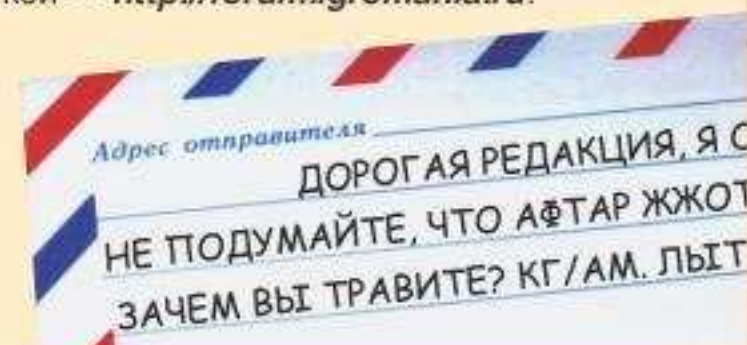
— Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но да-

же если вы придумали, на ваш взгляд, очень интересную тему, пролистайте 3—4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

— Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 символов и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатать и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

— Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, то в теме письма обязательно укажите **«Рассказ читателя»**.

— Форум «Почта журнала». С недавнего времени на игроманском форуме заработала ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и не опубликованные в журнале письма. Там же можно задать вопрос Светлане и мне. Адрес прямой наводкой — <http://forum.igromania.ru>.



дей воспитывалась, когда Украина была частью СССР (времени-то всего ничего прошло), во-вторых, ниточек, которые связывают игроразработческие артели двух государств, столько, что разобраться, в чем же различие, мало кто возьмется.

Что касается S.T.A.L.K.E.R., то это вообще разговор особый. Проект находится под патронажем крупной западной студии, и задаваться вопросом, «а почему в России нет своего «Сталкера», бессмысленно.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

О чем, собственно, речь?! О том, что в России пока не было и нет ни одного 3D-action уровня западных блокбастеров? Не мне вам объяснять, что тут в первую очередь играют роль деньги. Именно этот жанр «ест» столько, сколько ни один другой. Можно вернуться наизнанку и командой в десяток

человек и за пару сотен тысяч долларов сделать отличную RTS. Можно за те же деньги и теми же силами взять приступом олимп несложной RPG. О квестах и адвенчурах и говорить не надо. Но если у вас нет больших денег, то состряпать отличный 3D-action невозможно. По определению.

И толщина кишки в данном случае не имеет к вопросу никакого отношения. Вот через несколько лет разовьется наша игровая индустрия до уровня, когда Запад начнет активно вкладывать в нее капитал, тогда и классные 3D-action появятся. А пока только спорадически и не суперхиты.

ПИСЬМО №2

ВСЕ ПОЗНАЕТСЯ В...

Привет моему любимому журналу «Игромания». Меня давно мучает такой во-



Полотно «Утопающий в асфальте» от читателя Ивана Филимонова.



«Особенности национальной медицины» от товарища Armageddon.

0681954621



ОБРАЩЕНИЕ ГЕЙМЕРА

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Сколько уже времени минуло с тех пор, как «Почту» вел могучий и славный Геймер, однако читатели повышенной степени искушенности отлично помнят, как зажигал этот отважный игроманьяк в почтовом разделе. Письма с вопросами «а как он там?», «а что там с ним?», «а куда делся?» приходят к нам в редакцию постоянно. По случаю 100-го номера журнала мы решили побеспокоить Геймера, чтобы он собственноручно рассказал вам — как, что и куда он там.

ГЕЙМЕР

Здорова, народ! По случаю скоропостижного наступления нам на пятки и прочие части тела сотого номера «Игромании» меня попросили чиркнуть пару слов в «Почту». Дескать, как обстою и обстою ли, и прочее в таком же ракурсе. Кто не помнит или читает «Игроманию» не так чтобы сильно давно — моя персона вела почтовый раздел годик-другой назад. А потом так случилось, что жизнь изменилась коренным ключом, попав означенным ключом точно в маковку, и бразды управления почтовым разделом перешли сначала к редакции журнала в целом, а потом к Старпому со Светланой в частности. Что у них, имхо (расшифровывается только как «имею мнение хрен оспоришь»), отлично получается.

Приходило много вопросов, чего со мной происходит и чем занимаюсь, как отношусь к различным улучшениям и нововведениям в журнале, сдох или уже нет и все такое. Писем было много. Самое время — раз уж юбилей и все дозволено — на них поприкидывать да и ответить.

Происходит... хм... да то же самое. Играю в игры, стараюсь не пропускать мимо зоны внимания хиты, а также просто гамесы привлекательного внутреннего содержания и здорово-графичной на-ружности. Продолжаю воспринимать мир в сугубо-позитивном ключе, исходя из глобаль-но й



точки зрения, что любая фигня всегда случается к лучшему.

В последнее время вот еще разок переиграл в славной памяти милейший Painkiller — и очередной раз восхитился, как удобно воплощать гуманистические идеалы с помощью доброго коломета и осиновой заточки промеж буркал. Всегда радостно творить добро, особенно в мирных целях.

Вообще, радует, что компьютерные игры вырастают из штанишек соцназора. Милые детские ограничения (на секс, насилие, лжемораль и прочие устои общества) становятся все менее существенны. В Painkiller звучит жесткая альтернатива — и это уже не воспринимается как оскорбление ушных отрошков детей и их соседей. В Painkiller мелькают хлопчики с резиновым мячиком во рту — и ничего, аналогия с сексуальными извращениями мало кого трогает. Это хорошо. Потому что как смотришь кинофильм — так беспредел крепчает (недавно кроткий и нежный «Город грехов» посмотрел, дык аж слезы умиления навернулись), а как играешь в игру — так мы монашки. Я не против монашек, но ханжество достало.

С другой стороны — забываться тоже не стоит. Это понятно. Игра — она ИГРА. А не зоофилический порносекс имени Чикатило. В игре необязательно устраивать сцены зверского изнасилования демонов (колометом), шокирующие откровения убиенных грешников (залезаю я в котел, а тут — мужик с колометом...!) и всякое прочее. Тупые ограничения вредны — но и меру соблюдать стоит. Вопрос лишь, когда в этой мере наконец ясность наступит.

Много всего интересного происходит. Графика пытается сделать себя фотореалистичной — хана годовичному 3D-ускорителю. Жанры устроили месилово и смешались в единую кучу — ну и супер! — тем ближе к реальной жизни, она тоже на жанры не очень-то делится. Игры и кинематограф слились в жестоком экстазе — рулезз, но где там коломет, чтобы отстреливать некачественные подделки? Короче, прогресс идет.

И «Игромания» растет — вплоть до уже свершившегося появления нашей телевизионной передачи по компьютерным играм! Правда, для того чтобы ее смотреть, нужно сперва одолеть страшного злокозненного босса по имени «подключи A-One через тарелку» — но это преодолимые сложности.

И не таких мочили, в общем-то...

Удачи всем! Вероятно, буду еще наведываться — если пара писем придет на мое имя, то, возможно, Старпом или Светлана притащат меня за мою же шкуру в одну из следующих «Почт» и я постараюсь ответствовать со всей строгостью и в меру собственной испорченности. Рад, что все продолжается и растет и крепнет, и счастлив, что раздел находится в достойных ручищах — имхо, Старпом & Светлана его реально здорово сейчас ведут!

Let the GAME be with U!

Геймер

прос. Почему вы всегда сравниваете одну игру с другой? Например: The Fall — Last Days of Gaia с Fallout, Dungeon Siege 2 с Diablo 2. Если Diablo 2 вышла первой и она вам нравится, то это не означает, что все игры, относящиеся к такому же жанру, должны быть похожи на эту игру. Не надо их сравнивать. Каждая хорошая игра оригинальна и не пытается быть похожа на другую. А у вас получается так: не похожа — в сторону. Если так пойдет и дальше, то давайте сравнивать все остальные стрелялки с Half-Life 2, а ролевые игры с Morrowind'ом или Gothic'ой. Всего наилучшего, Дима aka Dimon (dimon.05@inbox.ru)

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Избитую истину, гласящую, что человек все познает в сравнении, никто до сих пор не отменял. Потому что — работает. Представьте себе, что игровые журналисты — да что там игровые журналисты, просто все геймеры — резко возьмут и наплюют на все сравнения. Даже мысли не будут допускать о том, чтобы сравнивать одну игру с другой. Крайне занятно получится. Моментально исчезнут все плохие игры. Еще бы?! Вышел какой-нибудь шутер с двадцатью полигонами на душу монстронаселения и пятью вариантами текстур — но ведь главный герой же бегаёт, стреляет даже. Чем не развлечение? Лет десять тому назад на такую игру молились бы. А что сейчас мешает? Только возможность сравнивать с другими, уже вышедшими проектами. Но ведь мы договорились не сравнивать. Так что будьте любезны, играйте в ваше... гм... пожалуй, все же убожество.

Так что без сравнений не обойтись. При этом рецензенты максимально политкорректны. Аналогии обычно проводятся только в рамках одного жанра и только по тем пунктам, которые есть в обеих играх. Вы вот, Дима, умную мысль изрекли: «Если есть игра и она вам нравится, то...». А что «то»? То есть если игра нравится многим, у нее отличный геймплей, шикарная графика, море фана, а тут выходит игра, в которой тех же щей влили, да только слегка разбодяжили помоями, то надо не указывать на это, а говорить, что это не недостатки в сравнении с хитом, а «особенности новой игры»?

Эх, заклятая не одной горячей клавишей вызываются, а тремя щелчками в меню! Ох, в D2 не так было. Ну да ладно, простим, наверное, это такой маркетинговый ход?

Извините, но это уже не политкорректность, а откровенное надувательство читателей получится. И мы себе такого позволить никак не можем. Если где-то плохо, то мы открыто про это говорим. И если в доказательство своих слов надо рассказать, в какой игре то же было хорошо, то не смущаемся эти примеры приводить. И только...

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

А я вот с автором письма полностью согласна: мне кажется, что чем меньше сравнений присутствует в статье, тем более цельным получается материал. Если автор может в процессе написания отойти от пресловутого так, а в этой вот эдак, а новая на эти две совсем не похожа», то честь ему и хвала. Ведь читатель

вполне мог и вовсе не играть в те игры, с которыми проводится сравнение. Да, упоминание о хороших играх подталкивает геймера ознакомиться с игровой классикой, но, простите, статью-то он читает для того, чтобы решить, покупать ли игру, которой эта статья посвящена. А вовсе не для того, чтобы узнать, что в какой-то игре было лучше или хуже.

Мне кажется, что рецензенты часто пользуются приемом сравнения для того, чтобы показать свою игровую подкованность, профессиональную пригодность. Продемонстрировать, что они знают очень много игр, аспектов геймплея, особенностей интерфейса... Но стоит автору всем этим увлечься в процессе написания материала, как статья из интересного чтения превращается в эдакий бессистемный справочник для бестолковых геймеров. Я думаю, что этого надо избегать любыми способами, благо примеров, как можно написать отличную статью, не прибегая к сравнениям, множество.

ПИСЬМО №3

И СНОВА НОВЫЕ ЖАНРЫ

Приветствую редакторов почты. Почему такие успешные и богатые компании-монстры вроде EA не пытаются экспериментировать в жанрах? Я понимаю, малые и средние компании, о которых мало кто знает, не пытаются вывернуться — они могут исчезнуть из-за недостатков финансов, из-за плохой продажи игр. Но если есть возможность, почему не попытаться?

С уважением, читатель «Игромании» — yonik (yonik88@inbox.ru).

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Во многом это обусловлено политикой таких компаний: часто они становятся могучими воротилами игрового бизнеса потому, что годами имели дело только с хорошо проверенными проектами, знакомыми жанрами. А отчасти потому, что у руководителей подобных компаний очень большой опыт и они отлично понимают, что на нынешней технической базе сделать интересную игру в совершенно новом жанре практически невозможно. Точнее даже не так — не просто интересную, а коммерчески успешную игру.

Молодые же компании часто делают ставку на то, что игра нового жанра «выстрелит» именно благодаря своей новизне. Так можно

засветиться в игроиндустрии и быстро развиться в более крупного «монстрика», который уже будет заниматься только хорошо проверенными жанрами.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Вероятность, что игра нового жанра, оканчиваясь она даже мегаинтересной, будет хорошо продаваться, не так велика, как многие думают. В лучшем случае удастся положить себе в карман процентов семьдесят прибыли (речь о западном рынке). В Америке это аналогично провалу (там прибыль начинается с 200%). И только выпуская сиквел, есть шанс разбогатеть. Народ уже прочувствовал, что разработчик нащупал интересное направление, и готов платить деньги за новый жанр. А крупным компаниям нужен поток. Пускай не хитовых, пускай не нового жанра, но эдаких «середнячков», которые всегда будут давать свои 150—200% прибыли. Полученные же деньги, как несложно догадаться, вкладывают в стопроцентные хиты, которые тоже не могут быть играми новых жанров.

ПИСЬМО №4

ИГРЫ — НЕ ВИНОВАТЫ!

Приветствую тебя, «Игромания»! Хочу, чтобы вы рассмотрели мою точку зрения. А поговорить я хочу вот о чем. Не далее как в октябрьском номере некий Dromische вещал о том, что из-за компьютерных игр он стал, прямо скажем, неважно учиться. Не в открытую заявил, но факт остается фактом. Я дико извиняюсь, может, я не прав, но, по-моему, это безумство считать, что из-за приобретения компьютера и из-за компьютерных игр человек может хуже учиться! А считают так многие (в частности родители и даже некоторые геймеры). А ведь с точно такой же уверенностью можно предположить, что человека, купившего холодильник и потребляющего продукты из него, должны понизить в должности на работе! Разъясню подробно. Человек, как и любое живое существо, стремится меньше работать и больше отдыхать. Многие так и поступают, но есть люди, которые понимают, что труд (в нашем конкретном случае — учеба) есть необходимое, и, соответственно, трудятся (гры-



«Бегущий человек» от игрового фоторепортера Константина Иванова.

читайте в номере:

- ОПЛАТА ТОВАРОВ С КРЕДИТНОЙ КАРТЫ**
КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ КРЕДИТНЫМИ И ДЕБЕТНЫМИ КАРТАМИ
- ПОКУПКИ В ЗАРУБЕЖНЫХ ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНАХ**
МОБИЛЬНЫЕ УСТРОЙСТВА МОГУТ ЗАМЕНИТЬ ГАЗЕТУ
- ОБЗОР BLUETOOTH-ГАРНИТУР**
САМЫЕ УДОБНЫЕ БЕСПРОВОДНЫЕ РЕШЕНИЯ
- КАТАЛОГ**
МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ, АКСЕССУАРОВ, КПК И НОУТБУКОВ

наш конкурс

ВЫИГРАЙ!



SonyEricsson W800i
код: 333



Acer n50
код: 222



SonyEricsson K750i
код: 111

Прими участие
в конкурсе
и выиграй
наши
призы!

Пошли SMS с кодом устройства, которое ты хочешь выиграть, на номер **7887**. Если будешь настойчив и удачлив, ты выиграешь выбранный тобой приз. Больше SMS — больше шанс выиграть. **Всем участвующим — картинка или мелодия на телефон!**

Номера, указанные в рекламе, принимают участие в розыгрыше. Результаты конкурса у тебя на мобильном и в журнале Mobi.

* стоимость одного SMS: 0,75 руб., СКА (без НДС)

тема номера:



СОТНИ ПРОГРАММ НА МОБИ-ДИСКЕ

журнал о том мобильном,
который у тебя уже есть



Так представил себе новые силы Альянса в HL2 Павел Селезнев.



«Крутая байкерша из GTA», присланная Денисом Шрамяковым.

зут гранит науки). Компьютер вовсе не при чем. На его месте может быть что угодно: телевизор, велосипед, друзья и т.д. и т.п. Истина в том, что человек сам себя строит. Но каждый делает это с разным упорством. Приведу пример из своей жизни. Компьютер у меня больше 3-х лет (столько же я и вас читаю). Сейчас я в 10-м классе. До 6-го я был отличником, сейчас я хорошист (5 и 4). Случилось так, что на 6-й год обучения я потерял особый интерес к учебе, но не забросил ее (заметьте, компьютера у меня тогда еще не было). С тех пор стабильно учусь, как я уже сказал, на 4—5. Особых пристрастий к компьютерным играм нет. У меня есть друг, который страшно любит компьютерные игры. Компьютер у него со второго класса, и играет он каждый день по четыре часа. Он — круглый отличник. Другой друг: нормальный парень, компа нет, но перебивается с 2 на 3. Конечно, ситуации разные, люди разные... Но! Каждый, кто прочитает это письмо, узнает в моих товарищах кого-нибудь из своих друзей. Подумайте об этом. И перестаньте винить во всем РС (он ведь хороший...). P.S. Ребят, если не напечатаете это письмо, то ответьте хотя бы мне, что вы думаете на эту тему. Очень ценю ваше мнение. Паштет ака Хруспр.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Отчего же перестать?! Неумеренность во всем дает весьма неприятные результаты. Компьютер не исключение. Я не знаю еще ни одного школьника/студента, кто мог бы проводить за компьютерными играми 5—6 часов в день и при этом быть круглым отличником. Вот просто круглым — от гиподинамии — не вопрос, а чтобы отличником — категорически нет.

Насчет того, что «человек сам себя строит» — ага, есть такое дело. А еще его строят обстоятельства, родные, близкие, работа, страна, в которой он родился... Предлагаете все это объединить под объединяющим термином «сам»? Можно. Но будет ли это правдой?

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Думаю, уважаемый Паштет, что ваш друг скорее исключение, чем правило.

Большинство школьников, как только начинают играть больше 4—5 часов в день, с учебной дружбой резко прекращают. Хорошо, что большая часть из этих товарищей довольно быстро понимают, что время надо расходовать рационально, и переходят на нормальный ритм гейминга, по 2—3 часа в сутки. По себе скажу, я когда училась в школе, играла те самые три-три с половиной часа — не больше, при этом училась почти на одни пятерки (за вычетом физики, которая мне отчаянно не давалась). Но в целом вы, безусловно, правы, каждый сам выбирает, как ему жить и чем заниматься в свободное время.

ПИСЬМО №5

ИГРОВОЙ РАСИЗМ?

Здравствуйте! Я не знаю, только я это заметил или не только, но почему-то русские игры намного сложнее западных. Вот сравните АЛЬФА-Антитеррор с каким-нибудь Фулл Спектрум Ворриором, Блицкриг с Codename Panzers, Периметр (а именно Рагар и Горсть) с Вархаммером 40К, Проклятые Земли с какой-нибудь ихней гаемсой. Не правда ли, в наши игры играть сложно? Я не считаю всякие там Манхатты, т.к. им нет русских аналогов, я имею в виду серьезные игры, а не детские развлечения. Скажите, это расизм или иной взгляд на игры?

Искренне ваш PPyatachok alexlav (alexlav@nm.ru).

З.Ы. Кстати, заметил это не только я, но и моя мама. Хотя бы ей ответик напишите.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Уважаемый Пятачок, вне всяких сомнений зависимость сложности геймплея от «национальности» игры имеет место быть. А проистекает эта зависимость из того, что российские (а также украинские и прочие «союзнические») игры в большей степени ориентированы на игрока отечественного разлива, и у этого самого разлива есть свои неоспоримые особенности. Геймер западный, в особенности геймерус американикус, в основной своей массе (в процентном отношении, разумеется) в вопросах гейминга не сильно сведущ: ему дай только геймпад в руки да возмож-

ность с помощью «курсов» погонять персонаж по локации. Разумеется, это не показатель их «недалекости» и нашей «продвинутой», вовсе нет. Это всего лишь признак того, что у них в компьютерные игры играет значительно более широкая прослойка населения.

Если завтра у нас случится экономическая и культурная революция и сантехники дяди Васи, доярки тети Клавды и штукатуры деды Василии резко обзаведутся компьютерами и захотят «резануться» в какой-нибудь 3D-action или RPG, то у нас в России столь же резко начнут делать игры куда менее сложные, рассчитанные на широкого потребителя. Пока же (не знаю, хорошо это или плохо, скорее, просто факт) в России в основном играют те, кто в компьютере разбирается достаточно хорошо, для кого не проблема отформатировать винчестер, записать DVD-болванку, и у кого слова «брандмауэр» и «плеер киллинг» не вызывают трепетного ужаса непонимания.

РОДИНА ПОМНИТ СВОИХ ГЕРОЕВ!

Друзья! После небольшого перерыва «Игромания» возобновляет проведение так называемых фокус-групп, встреч с читателями, на которых происходят долгие и обстоятельные обсуждения журнала. Если вы хотите поучаствовать в судьбе журнала, то приглашаем принять участие в наших новых фокус-группах. Все подробности можно узнать по адресу www.igromania.ru/?focus. Давайте вместе сделаем «Игроманию» еще лучше! Кстати, а вот эти люди, участники двух прошедших фокус-групп, нам в этом уже помогли:

Александр Милованов
Александр Поляков
Александр Скорняков
Артем Соловьев
Виктор Доброватов
Денис Исаев
Дмитрий Офицеров
Женя Пятых
Женя Чернецов
Николай Бондарев
Сергей Мещанинов
Ура им!

МЫ В СЕТИ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Яростная бомбардировка вашими суперссылками и мегаурлами нашего виртуального почтового ящика продолжается. Мы в очередной раз, сдвинув пальцы крестиком и помолившись на монитор, выбрали три лучшие. Изучайте нетленки и не забывайте, что ваш «хомяк» тоже может стать объектом внимания десятков тысяч наших читателей. Для этого всего-то и нужно:

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело выслать означенный линк на ящик mail@igromania.ru с обязательной пометкой в теме письма «Мы в Сети». Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

1. www.mkdark.com — роскошный портал, посвященный серии игр Mortal Kombat.

2. www.farcryfun.narod.ru — отличный сайт нашего постоянного читателя, посвященный созданию карт для Far Cry и работе с Sandbox.

3. <http://fifamanager.ru> — чтобы не возникало никаких непоняток, приводим всеобъемлющее описание от создателей: «Сайт про новую серию футбольного менеджера от EA Sports, ранее известной как Total Club Manager. Постоянно обновляемый архив дополнений для этой игры, полезные статьи, которые пригодятся как и новичку в менеджере, так и закоренелому ветерану. К тому же еще одно достояние нашего сайта — это форум. На любой вопрос касательно игры всегда дается быстрый и удивительно квалифицированный ответ от наших мастеров FIFA Manager 06. И еще. Наш сайт готовит масштабную локализацию игры (не перевод, а именно локализацию). Много уже сделано, написаны шрифты, применены известные на последний момент времени патчи. Только не хватает переводчиков. Надеемся, что ссылка на наш сайт в вашем журнале приведет людей, которые помогут в переводе любимой игры».

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Вот и подошел к концу праздничный выпуск «Почты». Очень рада, что вы, дорогие читатели, были с нами все это время, а кто-то, вероятно, и все время существования раздела в журнале: таким старожилам особенный респект. Рубрика не стоит на месте: я бы сказала, что именно «Почта» изменяется быстрее и чаще, чем любая другая рубрика «Игромании». Это вполне логично, ведь именно «Почта» в первую очередь принимает на себя и воплощает в эпистолярной форме настроения и пожелания читателей.

Маленькая к вам всем просьба, помимо интересных вопросов — которых можно и побольше, помимо классных картинок — за которые спасибо, помимо «Рассказов читателей» — которые уже очень скоро появятся на диске (каемся, давно обещали, но все никак не успеваем разобрать пришедшие работы и выбрать лучшие), помимо этого всего, пожалуйста, присылайте идеи, что бы можно было добавить в рубрику нового. У нас таких идей море, но со своих позиций ведущих мы не всегда можем оценить, насколько эти идеи будут интересны вам с позиции читателя. За сим прощаюсь с вами до следующего номера. Целую, обнимаю...

СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF

Финита, как говорится, ля комедия. С праздником закругляемся, потому что веселье весельем, а работа работой, и новый — 101-й — номер уже настоятельно требует нашего внимания. Помните, что наш почтовый ящик всегда открыт для ваших монументальных посланий. А еще не забывайте, что хоть повторение и мать учения, но задавать из раза в раз одни и те же вопросы совсем не обязательно — разрешаю придумать что-нибудь оригинальное, ранее в почте не засвеченное. Уже в глазах рябит от всех этих «реалистичностей в играх», «негативных влияний компьютера на учебу и прочие формы жизнедеятельности», «возможности создания новых жанров».

Уважаемые, не вопрос — мы можем хоть сто раз ответить по-разному на одну и ту же, но чуть иначе сформулированную тему, но оно вам надо?! Так что стремительно сели за клавиатуру и сочинили самый оригинальный вопрос нам, на который мы не менее оригинально ответим, например, в следующем выпуске. Еще раз со стоном мерем вас, да и нас заодно. До скорых встреч на страницах журнала. ■

MAGIC
The Gathering

RAVNICA
Город Гильдий

Покупайте в магазинах и клубах:

В Москве:

- Магазины «Сети/СОЮЗ»: ЦУМ, ул. Петровка, д. 2, эт. 6, (м. Театральная), тел. 924-8542; "Диск", Ленинский пр-т, д. 11, (м. Октябрьская), тел. 237-8230.
- Магазин "Молодая Гвардия", ул. Большая Полянка, д. 28, (м. Полянка), тел. 238-5001.
- Московский Дом Книги, ул. Новый Арбат, д. 8, (м. Арбатская), тел. 789-3591.
- Магазин "Звезда", ул. Милашенкова, д. 22, (м. Дмитровская), тел. 210-8871.
- "BG-клуб", ул. 2-ая Кабельная, д. 10, (м. Авиамоторная), тел. 926-4082.
- Клуб "Легион", Каширское шоссе, д. 52, ДК "Москворечье", тел. 324-0474.
- Магазин "Алегрис", ул. Мясницкая, д. 20, (м. Лубянка), тел. 928-3337.

По России и СНГ:

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ: Клуб "Феникс", Лиговский пр., д. 44-б, тел. 8-812-973-159; Маг. "Арт-Миниатюры", ул. Седова, д. 11; АРХАНГЕЛЬСК: Маг. "Север", rncps@rambler.ru, тел. 8-8182-212342; ДОЛГОПРУДНЫЙ: Интернет-магазин: www.mtgshop.net, тел. 8-926-264-7865; ЕКАТЕРИНБУРГ: Интернет-магазин: www.magicportal.ru, тел. 8-922-202-0511; Маг. "Игровой мир", ул. 8 марта, д. 82, д. 122; Клуб "Mox Malachite", ул. Малышева, д. 129; ИЖЕВСК: Маг. "Игрекредит", ул. Карла Маркса, д. 302, damiro@idm.net; КРАСНОЯРСК: Клуб "Дайсвилль", тел. 8-3912-93-1746; Маг. "CD-DVD СТЕК", Ул. Урицкого, д. 52, тел. 8-3912-65-2571; КАЗАНЬ: Клуб "Бастион", ул. Тукая, д. 62, тел. 8-843-240-8835; НИЖНИЙ НОВГОРОД: Клуб "Легенда", пр-т Гагарина, д. 100, тел. 8-909-287-5249, rudeyag@hotmail.com; НОВОСИБИРСК: Клуб "Легенда", ул. Республиканская, д. 12/1; ПЕРМЬ: Клуб "ДТЮ", ул. Советская, д. 56, тел. 8-902-479-8899; РОСТОВ НА ДОНУ: Маг. "Игрополис", ул. Серафимовича, д. 53, тел. 8-863-240-9504; САМАРА: Клуб "Берсерк-Самара", пр-т Карла Маркса, д. 370, тел. 8-905-301-0808, mgeddy@rol.ru; ТАМБОВ: Маг. "Торговый мир", ул. Интернациональная, 45-б, тел. 8-0752-72-8811; ТВЕРЬ: Клуб "Вавилон", Ул. Желябова, д. 33, тел. 8-920-681-1125; ТОЛЬЯТТИ: Клуб "Скупой Кракен", ул. Автостроителей, д. 84-а, оф. 15, jamiro@avtograd.ru; ТЮМЕНЬ: Клуб "Лабиринт миров", ул. Орджоникидзе, д. 56, корп. 2, yan@berserk.com.ru, тел. 8-912-923-977; Маг. сети "CD-Land", ТЦ "Премьер", ул. 50-лет ВЛКСМ, д. 63; ЦУМ, ул. Орджоникидзе, д. 63, эт. 3; УЛАН-УДЭ: Клуб "БМВ", тел. 29-4490, lru@mail.ru; РЕСПУБЛИКА БЕЛАРУСЬ: Официальный дилер Клуб "Цитадель", тел. 8-029-732-7135 и 8-029-736-1160, yoda@mail.ru; УКРАИНА: Официальный дилер клуб "Аватар", тел. 380-50-444-6349, maestro33@ukr.net.

ВНИМАНИЕ!

Ты никогда не играл в "Магию"? Тогда возьми "Быстрый старт"



ИГРАЙ И ТЫ УВИДИШЬ МИР!!!

Подробности на сайте:

WWW.FANTASY-WORLD.RU

По вопросам оптовых заказов, обращайтесь к официальному дистрибьютеру компании Wizard's of the Coast, ООО "Мир Фэнтези", тел. (095)194-3325, e-mail: mail@berserk.ru





Пирамида Хеопса: как это было на самом деле



Мемфис, 2550 год до н.э. Штаб-квартира компании «Осирис с ограниченной ответственностью»

Хеменуи, как водится, явился на заседание последним. В зал он вошел размашистой походкой делового, вечно спешащего в несколько мест одновременно человека.

— Уфф, ну и жарко тут у вас, — сообщил он, плюхаясь в кресло. — Включите кто-нибудь кондиционер...

Начальница PR-отдела компании Анхесенамон протянула ногу и пнула сонного раба, который тут же вскочил и усердно заработал опахалом. Хеменуи с важным видом оправил набедренную повязку и продолжил:

— Итак, я пригласил вас, чтобы сообщить преприятнейшее известие. Мы начинаем работу над новым проектом, и это будет не какая-нибудь мелочевка. Это будет крупный проект, можно без преувеличения сказать — самый крупный в истории жанра! Рабочее название — «Гробница Хуфу».

— Предлагаю «Гробница Хуфу: Проклятие фараона», — поднял руку Иптах из отдела маркетинга.

— Почему «проклятие»? — нахмурилась Анхесенамон.

— Чтобы отпугнуть всяких... тех, кто захочет воспользоваться нашей продукцией без лицензии, — пояснил Иптах. — Да и вообще, звучит хорошо... сразу намекает на продолжение. Мы ведь будем делать вторую версию?

— Будем, будем, — кивнул Хеменуи. — За каждым хитом должен следовать сиквел. Значит, Анхе, запиши: «...Проклятие фараона», пусть твои писцы начинают стряпать первый пресс-релиз... Исполнительным продюсером буду я. Бюджет проекта — 1000 талантов.

Кто-то довольно присвистнул.

— А что у нас есть? — сумрачно осведомился Синухет, менеджер команды разработчиков. — Движок, концепт?

— Деньги у нас есть, — ответил Хеменуи. — А остальное уже твоя забота.

— Под какую платформу будем девелопить? — задал Синухет следующий вопрос, прикидывая, удастся ли пристроить в дело каменные блоки, не использованные в прошлом проекте, или придется делать все с нуля.

— Под Саккаранский некрополь, под какую же еще. Наш старый, проверенный рынок.

— А сроки?

— Ну, сами понимаете — мы должны уложиться к рождеству... то есть наоборот — к кончине нашего любимого фараона, да живет он вечно. Но поскольку точная дата тут неизвестна, то дабы минимизировать рыночные риски, назначаю в качестве крайнего срока 10 лет. Это будет наш, так сказать, deadline, — заключил Хеменуи и улыбнулся собственному каламбуру.

Саккара, 2549 г. до н.э. Город Мертвых Дахшур

— Итак, господа, — бодро объяснял Хеменуи двум жрецам из храма Анубиса, — как вы сейчас увидите, мы уже подготовили первый прототип гробницы. Разумеется, он еще весьма далек от окончательной версии, но базовая концепция...

Представители заказчика внимали скептически. Вот уже полчаса солнце пекло их бритые головы, а из-под огромного полотна, скрывавшего нечто бесформенное, все еще доносились постукивания долота и сдавленные ругательства по-древнеегипетски. Наконец покрывало резко задергалось — видимо, его пытались стащить, но что-то мешало. Наконец, оно разорвалось пополам и свалилось на песок.

Взорам заинтересованных сторон предстала грубо отесанная глыба, отдаленно напоминавшая формой перевернутый конус. В высоту она дости-

гала дюжины локтей. На боку сооружения, чуть ниже задранного вверх основания, был нарисован мелом кружок, под которым виднелась надпись (по-древнеегипетски, шумерским алфавитом):

/* Zdes budet tipa vrod */

Хаотично натканные со всех сторон деревянные подпорки мешали глыбе завалиться набок.

— Гм, — сказал старший из жрецов Анубиса. — И это все, что вы сделали за год?

— Видите ли, — заторопился Хеменуи, — самое сложное в нашей работе это разработка оригинальной идеи проекта, а ее дальнейшее техническое воплощение, некоторым образом, дело техники. Наши высокотехнологичные специалисты...

— Гм, — перебил младший жрец, — каков будет финальный размер сооружения?

Синухет за его спиной, используя обе руки и одну ногу, изобразил на пальцах иероглиф «сто» и чиркнул ребром ладони по горлу, показывая, что больше сделать нельзя никак.

— Триста локтей, — брякнул Хеменуи, шалея от собственной наглости.

— И где вы возьмете подпорки такой длины? — осведомился старший жрец.

— Ни в Египте, ни в соседних странах не растут деревья таких размеров.

— Так ведь это прототип! — воскликнул Хеменуи. — В окончательной версии никаких подпорок не будет!

— Гм, — переглянулись оба жреца, — ладно, держите нас в курсе.

Через двенадцать секунд после того, как они величественно удалились, одна из подпорок, заскрипев, сломалась, остальные по очереди последовали ее примеру, и глыба рухнула.

Мемфис, 2548 г. до н.э. Штаб-квартира компании «Осирис с ограниченной ответственностью»

— Ну и?! — Хеменуи рвал и метал. — Какого Сета вы до сих не можете сделать хоть сколько-нибудь устойчивый вариант, хотя бы на уровне прототипа?!

— Такого, что перевернутый вверх ногами конус будет падать по определению! — огрызнулся в ответ Синухет. — Я с самого начала говорил вашему ведущему дизайнеру, что это идиотская идея!

— Вы хотели стильный и оригинальный дизайн — вы его получили, — возмутился Нефрнефрамон. — Мне уже надоело, что все мои идеи разбиваются о неспособность команды разработчиков!

— Стоп! — рявкнул Хеменуи. — Нефрнефру, в самом деле, зачем все переворачивать с ног на голову? Если основание будет внизу, это должно повысить устойчивость всего сооружения.

— Вы начисто лишены всякой фантазии! — вскипел ведущий дизайнер. — Помимо всего прочего, это сведет на нет мою гениальную идею — вход, расположенный сверху, который не дает попасть внутрь нелегальным пользователям!

— А как насчет легального пользователя? — вкрадчиво осведомилась Анхесенамон.

— Хм... — смутился Нефрнефрамон. — Об этом я как-то не подумал.

— И еще, — развивал наступление Синухет, — почему непременно конус? Это же криволинейная поверхность! Ты себе представляешь алгоритм ее обхода и сглаживания? У нас на это быстроедействие не хватит, проект сдавать уже через 8 лет! Предлагаю выкинуть конус к Анубисам собачьим и заменить простой фигурой с минимумом полигонов. Вот, я тут чертеж набросал...

— Так это ж вообще пирамида получится! — возмутился ведущий дизайнер.

— Ну и что?

— Как это что! Скажут, что наш продукт — клон пирамиды Джосера.

— А вот об этом пусть позаботится наш PR-отдел, — заявил Хеменуи.

— А может, не выпендриваться и в самом деле купить лицензию на имхотеповский движок... — задумался вслух Иптах, но Анхесенамон его решительно перебила:

— Пусть скажут. Мы ответим, что, во-первых, наша пирамида будет гораздо больше. Во-вторых, у Джосера она ступенчатая, а у нас будет гладкая...

— Во, заодно число полигонов уменьшим, да еще оформим это как фичу! — обрадовался Синухет. — Да, и еще. Насчет размера. Я тут прикинул — триста локтей... то, сё... короче, саккарские камни столько не потянут, однозначно.



Автор иллюстраций -
Александр Ремизов

STAR WARS BATTLE FRONT

ИГРА
МАХИ

Разработчик: Pandemic Studios • Издатель: LucasArts

Январь

1	9	16	23	30
8	10	17	24	31
7	14	21	28	
6	13	20	27	
5	12	19	26	
4	11	18	25	
3	10	17	24	
2	9	16	23	

ИПР МАШИНА

NEED FOR SPEED MOST WANTED



Январь

2	9	16	23	30
3	10	17	24	31
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	
1	15	22	29	

- 1 RAZOR CALLAWAY - THE RAZOR
- 2 JAMES ALLEN - THE ROLL
- 3 MIA TOWNSEND AS ALDO
- 4 TORO SATO - EAST SHAP
- 5 HECTOR PAMINGO - GRATE
- 6 RONNIE MCGREGG - BOWLING R
- 7 EDDIE LEW - SINGLES & MARE
- 8 JOE VEGA - RONDOR
- 9 JORDAN K... - BRIDGE



Разработчик: EA Canada • Издатель: Electronic Arts • Издатель в России: Софт-Клуб



— А если оптимизировать? — предложил Хемени. — Выкинуть у нее изнутри все лишнее...

— Эдак мы еще лет двадцать провозимся, — скривился Синухет. — Лучше делать сразу под новую платформу — плато в Гизе.

— Но Гиза еще совершенно не представлена на рынке гробниц, — обеспокоено заметил Иптах.

— Пока доделаем проект — будет представлена, — оптимистично заверил его Синухет.

— Надо смотреть в будущее, а не цепляться за совместимость с гробницами Третьей династии.

— Ладно, значит, все, что мы делали для конуса в Саккаре, выкидываем, — резюмировал Хемени. — Нефрнефру, к концу года жду от твоего отдела проект для пирамиды в Гизе.

Пресс-релиз компании «Осирис с ограниченной ответственностью»

«Мемфис, 2548 г. до н.э. Компания «Осирис с ограниченной ответственностью» поделилась подробностями своего нового проекта «Гробница Хуфу: Проклятие фараона». Проект создается под новую перспективную платформу Четвертой династии, позволяющую повысить высоту пирамиды в 2,5 раза по сравнению с пирамидой Джосера. Пользователя ожидает лабиринт из 15 уровней с многочисленными ловушками и хитроумными головоломками. Гробница Хуфу (да живет он вечно) анонсирована на второе полугодие 2538 года».

Мемфис, 2545 г. до н.э. Отдел кадров компании «Осирис с ограниченной ответственностью»

Менеджер по кадрам Ниусерра приветливо кивнул очередному соискателю работы, теребившему в руках папирус со своим резюме.

— Проходите, садитесь. Значит, вы ищете работу в перспективной, быстро развивающейся компании, разрабатывающей самые амбициозные проекты в нашей индустрии? Посмотрим, в каких проектах вы уже участвовали... Так, храм Амона-Ра... хорошо... храм Беса — вижу, вы работали в разных жанрах... Вавилонская башня... Вавилонская башня?

— Это был крупный международный проект, который, к сожалению, не дожидаясь релиза, — торопливо пояснил соискатель, — но я все же включил его в свое резюме...

— Ах да, припоминаю. Правильно сделали, что обратились к нам! Как раз сейчас нам остро не хватает квалифицированных кадров для работы над крупнейшим в жанре проектом. Но предупреждаю — нам нужны истинные энтузиасты своего дела, которые готовы трудиться в сплоченном коллективе и не боятся при необходимости поработать сверхурочно. Вы готовы к этому?

— Э-э... а часто возникает такая необходимость?

— Только в случае аврала, или, по-шумерски говоря, кранча.

— Оплата?

— Исключительно высокая! Еда плюс ежеквартальные премиальные, выплачиваемые на именной счет. Ну что, вы согласны? Поставьте крестик здесь и здесь. Поздравляю, теперь вы член нашей команды. Сейчас я познакомлю вас с нашим менеджером по работе с персоналом. Хорэмхет!

Откинув тростниковую циновку, в помещение вошел здоровенный бритоголовый надсмотрщик с кнутом.

— Хорэмхет, отведите, пожалуйста, нашего нового раба в каменоломни.

— Поз... позвольте... что значит «раба»? В каком смысле раба?

— Ну, вы понимаете, как раз сейчас у нас наблюдается небольшой кранч... да вы не волнуйтесь, это временно, всего лет на 10—15, а там или проект сдадим, или... рабы в каменоломнях дольше не живут. Да, кстати, забыл вам сказать: обналичить ваш счет можно будет сразу по прибытии в загробный мир... Следующий!



Гиза, 2538 г. до н.э. Официальная площадка (site) гробницы Хуфу

— Это что такое? — Хемени шагнул вдоль наклонной каменной стены, из которой на разную длину неряшливо торчали криво уложенные глыбы. — Что это такое, я вас спрашиваю?! Официальный срок релиза гробницы через неделю, и напомню, что один раз мы его уже переносили на два года!

— Ну, то, что в срок мы не уложимся, было ясно всем, включая клиента, — философски заметил Синухет, почесывая ногу сандалией.

— Что я прессе скажу?! — вторила исполнительному продюсеру Анхесенамон.

— А что? Пирамиду мы, в общем и целом, доделали. Осталось уложить верхние камни и кое-что отшлифовать...

— Кое-что? — взорвался Хемени. — Это вы называете «кое-что»? Да тут возни еще лет на пять минимум! И потом, где вы вообще ее построили? Мы же договаривались — на самом высоком месте долины! Это же была моя гениальная идея, экономящая ресурсы!

— Ну, ребята немного просчитались, — развел руками Синухет. — Но теперь это уже не исправить, все заново переделывать придется... Учтем, когда будем делать сиквел.

— До сиквела еще дожить надо... Лабиринт где? Где анонсированные нами 15 уровней?

— Мы могли успеть либо лабиринт, либо пирамиду. Пирамиду всем видно, а до конца лабиринта все равно дойдут только хардкорщики. Ничего, пробить теперь в сплошной толще коридоры — дело техники. Правда, тут выяснилось, что технику еще не изобрели... Зато мы уже сделали главную камеру фараона!

— Что-то я не заметил в пирамиде вообще никаких камер, — ядовито изрек Хемени.

— Она не в пирамиде. Она глубоко внизу, под плато.

— Ты что, издеваешься? — взвизгнула Анхесенамон. — Пресса поднимет нас на смех! Зачем тогда вообще пирамида, если главное — не в ней? Пустая трата системных ресурсов!

— Зато никто не скажет, что это клон пирамиды Джосера, — проворчал Синухет.

— Скажут. Ты что, не знаешь этих рецензентов? «Мало того, что новый проект компании «Осирис» — клон пирамиды Джосера, так это еще и пустая трата системных ресурсов».

— Значит, так, — решил Хемени. — Сроки, конечно, придется переносить. Место оставим прежним, Сет с ним. Но камеру сделать внутри пирамиды! И хотя бы пять уровней лабиринта. Синухет, не смотри на меня несчастными глазами. Тебе всего-то нужно пробить несколько коридоров в каменной толще. У меня задача посложнее — пробить под это дополнительные деньги...

Мемфис, 2537 г. до н.э. Пресс-конференция начальницы PR-отдела компании «Осирис с ограниченной ответственностью»

— Госпожа Анхесенамон, чем вызван очередной перенос сроков выхода гробницы Хуфу?

— В настоящее время мы работаем над выведением проекта на международный уровень. На греческом рынке он будет представлен под названием «Пирамида Хеопса».

— Но ведь никакого греческого рынка еще нет!

— Наша компания ориентируется на перспективу. Мы смотрим в будущее, как и подобает компании, работающей на загробную жизнь.

— А как насчет анонсированных лабиринтов и ловушек?

— Позвольте нам раньше времени не раскрывать всех сюрпризов, — Анхесенамон многообещающе улыбнулась.

Мемфис, 2531 г. до н.э. Штаб-квартира компании «Осирис с ограниченной ответственностью»

— Напоминаю, что этот проект тянется уже 19 лет и проглотил 1500 талантов, — зловеще изрек Хемени. — Заказчик начинает нервничать. Оче-



редной дедлайн прошел в прошлом году, и я клялся всеми богами Египта и еще несколькими ассирийскими, что нам осталось доделать сущие пустяки. И что я вижу? Синухет, ваши люди вообще читают баг-репорты? — Хемениуи выхватил из груды папирусных свитков одну дощечку и резко ее развернул: «От бета-тестера Хормина. Баг номер 67843. Тоннель, ведущий к югу от царской камеры, имеет ширину всего три ладони вместо описанных в документации трех локтей. По этой причине проникнуть в тоннель не удалось. Подозреваю наличие дополнительных багов внутри тоннеля».

— Нам известно об этой проблеме, — сумрачно ответил Синухет. — Там должен был быть главный тоннель, но... сейчас уже проще сделать другой проход. Мы отразим это в документации.

— А как насчет бага номер 18343? «В царской камере отсутствует саркофаг»!

— А он разве не вместе с мумией инсталлируется?

— С мумией инсталлируется деревянный! А каменный ставится сразу — по коридору он не пролезет!

— А где об этом сказано в техзадании? Нет, вы мне покажите! Отдел дизайна об этом даже не заикнулся!

— Отдел дизайна отвечает за конечный вид продукта, а не за процесс инсталляции! — парировал Нефрнефруамон.

— Короче, вы можете это исправить? — вернулся к насущной проблеме Хемениуи.

— Сейчас — нет. Царская камера всего в 30 локтях над уровнем земли. Чтобы добраться до нее, придется перелопатить 9/10 всей пирамиды.

— Ясно. Значит, придется сделать новую царскую камеру в другом месте, повыше, — принял революционное решение Хемениуи. — Придется снова переносить дату выхода. И, пожалуйста, не забывайте, что нам все еще нужен лабиринт с ловушками!

Мемфис, 2529 г. до н.э. Пресс-конференция по поводу выхода бета-версии проекта «Пирамида Хеопса: Проклятие фараона»

— Госпожа Анхесенамон, как вы объясните, что я прошел бета-версию и не нашел ни одной ловушки?

— Это лишний раз показывает, насколько хитроумно они спрятаны.

— А я полежал в вашем саркофаге и заявляю, что он тесный, жесткий и неудобный!

— Ну, а что вы хотели от бета-версии и демонстрационного режима? В финальной версии пользователь не сможет попасть в саркофаг, не пройдя перед этим процедуру бальзамирования. Гарантирую вам, что после бальзамирования пользователь не будет ощущать никаких неудобств.

Мемфис, 2528 г. до н.э. Штаб-квартира компании «Осирис с ограниченной ответственностью»

— У меня плохие новости, — сообщил Иптах. — Маркетинговые исследования, проведенные среди лекарей фараона, показывают, что продукт нужно срочно выпускать на рынок. Если мы не сделаем этого в ближайшую пару недель, то рискуем безвозвратно потерять все вложенные в проект средства.

— Это 1600 талантов, — заметил Хемениуи. — С нас за это головы снимут.

— Совершенно верно, — подтвердил Иптах. — Ну или крокодилам скормят.

— В каком состоянии проект? — требовательно осведомился исполнительный продюсер.

— Стены мы наконец отшлифовали, но верхние камни уложить так и не успели... — принялся перечислять Синухет.

— Много там не хватает до верха?

— Не очень. Сейчас наверху осталась площадка 20x20 локтей. Ну и общая высота, соответственно, не дотягивает до 300...

— Ладно, Сет с ней. Пустим как есть. Анхе, если что, подашь это как фи-чу дизайна. Что с лабиринтом?

— По правде говоря, успели сделать только несколько коридоров, да и те кривые... точнее, прямые, но под углом.

— Проклятье, у нас нет больше времени... Анхе, придумай что-нибудь. Пресса нас живьем сожрет.

— Придумала, — спокойно сообщила Анхесенамон. — Нам надо взять на работу еще одного человека.

— Одного? — воскликнул Ниусерра. — Чтобы доделать лабиринт за неделю, не хватит и тысячи каменотесов. К тому же у нас и денег на них уже нет.

— Он не каменотес, — возразила Анхесенамон. — У него диплом жреца в области химии. Он изобрел один интересный жидкий реактив.

— Реактив? — с сомнением протянул Хемениуи. — Ладно, действуй. Все эти годы мы с тобой как-то выкручивались...

Мемфис, 2528 г. до н.э. Пресс-конференция по поводу выхода «Пирамиды Хеопса»

— Госпожа Анхесенамон, как вам удалось подгадать окончание проекта к кончине фараона?

— Мы профессионалы, и этим все сказано.

— Верно ли, что число багов перевалило за 90 000?

— Все ошибки выявлены нашими тестерами и устранены. А если окажется, что какие-то из них мы пропустили, наши эксперты, работающие на горячей линии, займутся ими по первой жалобе легального пользователя. С момента похорон жалоб не поступало.

— Почему вместо давно анонсированного лабиринта в пирамиде лишь несколько коридоров?

— Полагаю, не имеющие аналогов в мире масштабы проекта оправдывают его некоторую линейность.

— И все-таки, где обещанные 15 уровней?

— Я поняла вопрос. Но прежде позвольте представить вам сотрудника нашей компании по имени Хаба. Он изобрел напиток, получивший название «пиво». Прямо сейчас состоится бесплатная дегустация этого напитка для всех представителей прессы. Потом я продолжу отвечать на вопросы, если они останутся...

Мемфис, 2527 г. до н.э. Штаб-квартира компании «Осирис с ограниченной ответственностью»

Хемениуи влетел в офис, размахивая глянцевым папирусом.

— Победа! — провозгласил он. — Журнал «Чудеса света» включил нас в верхнюю семерку своего хит-парада! Я уже говорил с новым фараоном. Нам выделяют деньги на продолжение!

Пресс-релиз

«Компания «Осирис с ограниченной ответственностью» анонсировала свой новый проект под рабочим названием «Пирамида Хеопса 2: Пирамида Хефрена». Это сиквел к заслужившей награды критиков «Пирамиде Хеопса». Незадолго до этого компания выпустила три аддона к «Пирамиде Хеопса» под общим названием «Гробницы Цариц».

«Осирис, Ltd» расположена в Мемфисе. Слоган компании — «Завтрашняя загробная жизнь уже сегодня!» ■



Автор иллюстраций -
Александр Ремизов



ИГРОМАНИЯ
100

КОНКУРС «100 НОМЕРОВ»

Как вы уже, наверное, и сами заметили (пролистав журнал), нынешний номер «Игромании» — юбилейный. 100 номеров — цифра, казалось бы, не ахти какая, но если перевести ее в привычные единицы хронометража, то выяснится, что это больше восьми лет.

Для печатного издания в нашей стране — возраст очень даже приличный. Все это время «Игромания» росла и развивалась на ваших глазах. И сегодня, в канун юбилея, мы решили проверить, насколько хорошо вы помните историю журнала, и устроить этот конкурс. Итак, готовы напрячь мозговые извилины и хорошенько покопаться в воспоминаниях? Если да, то — поехали!

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

Идея этого конкурса уже должна быть знакома вам по рубрике «Мозговой штурм». Пять вопросов, в каждом — пять вариантов ответов, правильным может быть только один. Вопросы, на первый взгляд, сложные, но на самом деле ответы найти нетрудно — либо в предыдущих номерах журнала, либо... в самих вопросах (нужно только повнимательнее вчитаться).

1. Какая игра была на обложке первого номера?

- А. Duke Nukem 3D
- Б. City of the Lost Children
- В. Star Wars: Phantom Menace
- Г. Warcraft II: Tides of Darkness
- Д. Петька и Василий Иванович спасают галактику

2. «Игромания» не всегда была сугубо PC-журналом. Например, второй номер был целиком посвящен играм для...

- А. Sony PlayStation
- Б. Nintendo 64
- В. Game Boy
- Г. Именно что PC!
- Д. Компьютеров «Электроника-85»

3. «Игромания» — это еще и кузница кадров. Многие выходцы из нашего журнала сейчас занимают ответственные должности в нескольких игровых компаниях. Об Олеге Ставицком, который стал продюсе-

ром **KranX Productions**, вы, наверное, и так знаете. А помните ли вы, как звали человека, который в 1998—1999 годах работал у нас редактором, а в данный момент возглавляет игровое подразделение одного из крупнейших российских издательств?

- А. Юрий Мирошников, 1С.
- Б. Дмитрий Архипов, «Акелла».
- В. Александр Михайлов, «Бука».
- Г. Дмитрий Бурковский, «Новый Диск».

Д. Святослав Торик, Nothing Games.

4. Самые давние и самые внимательные читатели «Игромании» должно быть в курсе, что Олег Полянский (экс-главред) и Алексей Макаренков (ныне здравствующий редактор «Игросроя», «Интернета» и кучи других разделов) по образованию медики и что они даже учились вместе. А вот какая у них специализация (хит: у Макаренкова вовсе не случайно такая brutальная внешность)?

- А. Полянский — уролог, Макаренков — гинеколог.
- Б. Полянский — гинеколог, Макаренков — акушер.
- В. Полянский — сексолог, Макаренков — логопед.
- Г. Полянский — педиатр, Макаренков — сексолог.

Д. Полянский — реаниматолог, Макаренков — патологоанатом.

5. Нынешний главный редактор «Игромании» — Александр Кузьменко (он же Комрад, он же по странному стечению обстоятельств Матвей Кумби) — тоже персонаж во всех отношениях интересный. Какое из

этих утверждений о нем верное?

А. Дома у него дома живут сразу два экзотических существа — амазонский попугай и жена.

Б. Во время поездки в Тунис летом этого года он тайно принял радикальный ислам.

В. До того как попасть в «Игроманию» Комрад писал некрологи для саратовской газеты «Деловая губерния».

Г. Настоящее имя Комрада — Матвей Кумби, а Александр Кузьменко — всего лишь творческий псевдоним.

Д. На самом деле никакого Александра Кузьменко не существует, а главным редактором журнала до сих пор остается Денис Давыдов.

ПЯТЬ ФАКТОВ О...

Еще пять вопросов, но вариантов ответа к ним уже не пять, а всего два. Вам нужно указать верный.

6. Кризис 1998 года больно ударил по «Игромании». Октябрьский номер журнала в том году вышел уже без постера и диска, а большая часть страниц вновь стала черно-белыми.

- А. Истинная правда.
- Б. Не было такого.

7. В 1999 году обзоры в журнале были совмещены с руководствами и прохождениями. Все это дело публиковалось в рубрике «Играем» и занимало больше места в журнале (по сравнению с другими разделами).

А. Да-да, помню!

Б. Ничего подобного, в то время руководства и прохождения уже выкладывались только на диске.

8. В подведении итогов 2002 года (февраль 2003) титул «лучшей из лучших» достался... сразу двум играм.

- А. Да, было дело.
- Б. Быть такого не может.

9. Все три последних части GTA (GTA 3, GTA: Vice City и GTA: San Andreas) получили в «Игромании» оценки 9,5 баллов.

А. Нет, оценки у них были разные.

10. В 2003 году «Игромания» выиграла в конкурсе «Обложка года» (среди молодежных изданий). Победу принесла обложка ноябрьского номера за 2002 год (с Хитменом).

А. Суцая правда.

Б. То был не ноябрьский, а декабрьский номер.



УГАДАЙ ОБЛОЖКУ

Наверное, самое простое задание во всем конкурсе. Если вы хоть раз читали правила «Фотографической памяти», расквартированной по соседству, объяснять условия долго не придется. Перед вами пять обложек «Игромании», которые нужно расставить в хронологическом порядке. Для этого нужно всего ничего — немного напрячь память, пролистать подшивки старых

журналов или заглянуть на наш сайт, где есть архивы всех номеров.



Свои ответы оформляйте по аналогии с конкурсами «Мозгового штурма». То есть вот так:

«Знаете ли вы, что...»:

1) А 2) Б 3) В и т.д.

«Пять фактов о»

1) А 2) Б 3) В и т.д.

«Угадай обложку»

1 — 3, 2 — 4, 3 — 1 и т.д.

Ответы на наши вопросы шлите на ящик 100@igromania.ru или на почтовый адрес редакции (см. его в конце рубрики «Мозговой штурм»). На конверте или в теме письма (если шлете по e-mail) не забудьте сделать пометку «Конкурс «100 номеров». Последний срок приема писем — 31 января 2006 года, времени на раздумья осталось всего ничего, так что — желаем удачи!



ИГРОМАНИЯ
100

Компьютер в подарок!

www.depo.ru

если нужен компьютер



Конкурс, что ни говори, получился сложным, но зато и награды за правильные ответы у нас сегодня более чем соответствующие. Главный приз... вернее даже мегаприз юбилейного «Игроманского» конкурса — это любезно предоставленный компанией **DEPO Computers** компьютер **DEPO Ego 430** стоимостью более \$1000!

Этот чудо-агрегат получит человек, выбранный нами случайным образом из числа пяти победителей (которые, опять же, будут случайным образом выбраны из числа всех писем с правильными ответами).



Конфигурация DEPO Ego 430

Корпус: MiniTower

Процессор: AMD AthlonT 64

Операционная система: MS Windows XP Home (русская версия)

Память: 1 Gb

Жесткий диск: 80 Gb

Видеокарта: 256 Mb DDR ATI Radeon X700se PCI-E TV-out DVI

Накопитель: DVD+RW

Дисковод: Card Reader/Writer (CF, MMC, SD, MS)

Мультимедиа: TV Tuner w/FM w/RC, стерео

Модем: 56 K V.90

Клавиатура и мышь: Microsoft Wireless Optical Desktop Black PS/2/Russia

Офисное ПО: Microsoft Works 8.0 (русская версия)

Гарантия: 3 года с обслуживанием в сервисном центре

ИГРОМАНИЯ
100

Мышь с лазерным прицелом



Ну а что же достанется остальным победителям, которым не посчастливится выиграть компьютер? Они получат лазерные мышки **Logitech G5 Laser Mouse**, оснащенные специальной технологией позиционирования **Gaming-Grade**, а также легкими батареями с возможностью их перезарядки и простой замены. Вес Logitech G5 Laser Mouse легко настраивается с помощью грузиков, благодаря чему любой игрок сможет отрегулировать их именно так, как ему нужно.

Мышки предоставлены российским отделением **Logitech** (www.logitech.ru).



ТЕСТ НОМЕР 65 КИНГ ПОНГ

Большая просьба к тем, кто пишет нам обычной (то бишь бумажной) почтой: указывайте как можно больше данных о себе. Пишите какой-нибудь e-mail (даже если он на работе у родителей и проверяете вы его раз в два месяца), телефон (с кодом города), факс, телетайп, позывной на «морзянке», широту и долготу — в общем, хоть что-нибудь. Это нужно нам для того, чтобы как можно быстрее связаться с вами в случае выигрыша — знаете ведь, как ходит бумажная почта.

Вторая просьба будет обращена к тем, кто участвует в «Фотографической памяти» и пишет нам по электронной почте: не забывайте отмечать в теме письма номер конкурса (или, на худой конец, название игры). Некоторые читатели присылают ответы в день выхода журнала, а некоторые — через два месяца, поэтому в почтовом ящике впредешку лежат письма, относящиеся к разным номерам «Игромании». Догадаться, в каком письме ответы на сентябрьский конкурс (например), а в каком — на октябрьский, не так-то просто. Что интересно: с бумажными письмами такой проблемы нет — номера конкурсов указывают почти все.

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к каждому от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из предлагаемых вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на **test@igromania.ru** или на **адрес редакции** с пометкой «Тест» на конверте, его номером и названием. Прочие подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсах».

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому — несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный, — его и нужно указать.

1 В последней миссии американской кампании **Call of Duty 2** (она же — последняя в игре) главный герой участвует в...

- А. Форсировании Рейна
- Б. Захвате Берлина
- В. Операции «Огород»
- Г. Диверсии на немецкой подводной лодке
- Д. Освобождении Парижа

2 Отрецензированный в этом номере экшен **Starship Troopers** — это уже вторая игра по мотивам фильма «Звездный десант». А как называлась первая игра и в каком году она вышла?

- А. Starship Troopers, 1997
- Б. Starship Troopers: Insectoid's Invasion, 1999
- В. Starship Troopers: Terran Ascendancy, 1999
- Г. Starship Troopers: Terran Ascendancy, 2000
- Д. Starship Troopers: Revenge of the Bugs, 2002

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3 Фильмов про Кинг Конга было снято несколько штук. А вот в нашей с вами индустрии ситуация прямо противоположная — первой игрой про обезьяну-переростка стала **Peter Jackson's King Kong**.

- А. Чистая правда!
- Б. Ничуть не бывало!
- 4 Кампания в **The Movies** начинается с 1920 года.
- А. Правда-правда.
- Б. Не верю!

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами — цитаты из популярных игр. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

5 — *Looks like there's an active alarm system... — Let me guess — three alarms and it's over? — Of course not! This is no video game, <имя главного героя>.*

- А. Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield
- Б. Tom Clancy's Splinter Cell
- В. Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow
- Г. Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
- Д. Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude.

6 — *Who are you? — We are nomads. Wanderers. — I said, don't move! — Americans... so you shoot unarmed women too? — I'm a nomad too.*

- А. Project Nomads
- Б. Omikron: The Nomad Soul
- В. Nomad
- Г. Metal Gear Solid
- Д. Metal Gear Solid 2: Substance

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

Один-единственный вопрос, но с подвохом. Вам нужно указать правильный вариант ответа (он может быть только один).

7 За свою долгую жизнь «семейство» **Need for Speed** разрослось до неприличных размеров. Загибаем пальцы и щупальца: **The Need for Speed** (1995), **The Need for Speed Special Edition** (1996), **Need for Speed II** (1997), **Need for Speed 2 Special Edition** (1997), **Need for Speed III: Hot Pursuit** (1998), **Need for Speed: High Stakes** (1999), **Need for Speed: Porsche Unleashed** (2000), **Motor City Online** (2001), **Need for Speed: Hot Pursuit 2** (2002), **Need for Speed Underground** (2003), **Need for Speed Underground 2** (2004) и **Need for Speed: Most Wanted** (2005). Мы ничего не забыли (учитываются только PC-версии)?

А. Конечно, забыли. Где, спрашивается, **Need for Speed Rivals** (1998)?

Б. Учили все, но ошиблись с датой выхода первой части. Она появилась в 1994 году.

В. Что еще за **Motor City Online**? Не было такой игры.

Г. Нет, ничего не забыли. Список абсолютно точный.

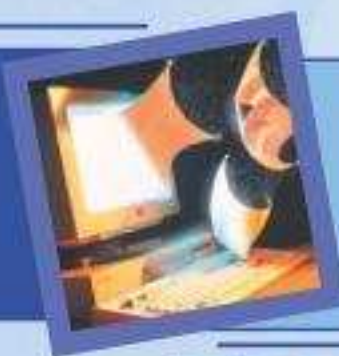
Д. Про «Кузю Жукодром» забыли!

Рубрику подготовил
Дормидонт Геймплейко

Полураспад по второму кругу

Тест по праву считается одним из самых сложных конкурсов, поэтому призы здесь обычно подороже, чем в «Скринтурсе» и «Фотографической памяти». На этот раз мы предлагаем вам побороться за коллекционную версию **Half-Life 2**, которую «Бука» выпустит через два дня после поступления этого номера в продажу (в нее входят **Half-Life 2**, **Counter-Strike: Source**, **Half-Life 2: Deathmatch** и **Half-Life: Source**). Ее получат пять человек, выбранных случайным образом из числа всех победителей.





СКРИНТУРС 1

Январь



Спешим напомнить правила «Скринтурса» для всех новоприбывших и тех, кто подзабыл правила: ваша задача — отгадать, из каких игр взяты пронумерованные скриншоты, и при-

слать нам свои ответы (полноразмерные версии картинок ищите на диске в разделе **По журналу->Мозговой штурм**). Среди тех, кто пришлет правильные ответы, мы случайным образом отберем пятерых человек и наградим их дисками с игрой **Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe**. В пределах 1/7 части суши, на которой мы с вами проживаем, «Хроники Нарнии» совместными усилиями издают компании **snowball.ru** и «Новый Диск».

Ответы шлите на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик **screenturs@igromania.ru** либо на почтовый адрес редакции с пометкой «Скринтурс» и его номером. За подробностями милости просим в раздел «Участие в конкурсах»!

Составитель «Скринтурса» — Дормидонт Геймплейко



Фотографическая память №1. Январь



«Фотографическая память» продолжает испытывать ваши нервы на крепкость, а память — на цепкость. Героем нынешнего выпуска стал горе-экшен **The Matrix: Path of Neo**. Вам нужно расставить картинки из этой игры в правильном порядке (сначала скрин из первой миссии, затем — из второй, далее — из третьей и так далее) и выслать нам свои ответы. Выглядеть они должны так: 1 — 3, 2 — 5, 3 — 2 и т.п. Письма с ответами шлите на **photo@igromania.ru** или на почтовый адрес редакции. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **По журналу->Мозговой штурм**.

Среди тех, кто правильно расставит все скриншоты, будут разыграны пять копий игры **Peter Jackson's King Kong** (в России ее распространяет быстрорастущее издательство «Бука»).



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №11/2005

Скринтурс №11. Ноябрь

История повторяется: как это обычно бывает, 80% участников конкурса правильно угадали 7—8 картинок из девяти, но срезались на остальных. На сей раз народ смутили скриншоты из **Advent Rising** (многим небезосновательно мерещился **X3: Reunion**) и «Вивисектор. Зверь внутри» (путали с **F.E.A.R.**).

Правильные ответы

1. Advent Rising
2. Блицкриг II
3. Вивисектор. Зверь внутри
4. Fahrenheit
5. Восточный фронт: Неизвестная война
6. Антикиллер
7. Невский титбит
8. Total Overdose
9. X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse

Победители

1. Иван Позолотин (г. Уфа)
 2. Алексей Рыжов (Тверская область, г. Зубцов)
 3. Константин Герасимов (г. Екатеринбург)
 4. Ирек Хабибуллин (г. Казань)
 5. Николай Афанасьев (г. Тула)
- Первому победителю (Ивану Позолотину) достается двухгигабайтная флэшка



CORSAIR
Corsair
Memory от
компании
Corsair

(www.corsair.com). Остальные получают диски с автомобильным симулятором GT Legends (издательство «Новый Диск»).



Тест №63. Мексиканская бджола цвета индиго

Удивительное дело — на последний, самый зубодробительный вопрос правильно ответила масса людей, а четвертый вопрос почему-то вызвал сложности. Что в нем сложного — не совсем понятно: первая X-Men Legends вышла в прошлом году, и если в «Игромании» не было ее обзора, то очевидно, что на PC ее не портировали.

Правильные ответы

1. Д (в «Вивисекторе» нет утконосов)
2. Г (Fahrenheit в США издан под названием Indigo Prophecy)

нием Indigo Prophecy)

3. А (компания Deadline Games — разработчик Total Overdose — находится в Дании)

4. А (первая часть X-Men Legends на PC не выходила)

5. Д (цитата из Deus Ex: Invisible War)

6. В (цитата из Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy)

7. Д (вообще ничего не менялось — в конце уровня Хэзер все равно погибала и дальше следовала вышеупомянутая сцена в кафе. На концовку это тоже никак не влияло)

Победители

1. Вадим Тихомиров (Калужская область г. Малоярославец)
2. Ruzard (ruzard@mail.ru)
3. Max D. Nedev (paladin@pereslavl.ru)



Вышеперечисленные товарищи награждаются дорогими геймерскими мышками Razer Diamondback, а первый победитель — еще и специальным ковриком. Все призы предоставлены компанией «Графитек» (www.grafitec.ru).

Фотографическая память №11. Ноябрь

Итоги ноябрьской «Фотопамяти» (Advent Rising) нас неслабо удивили: свыше процентов 80% писем содержали неправильные ответы, хотя обычно в этом конкурсе их бывает не более 60%. В чем дело? Advent Rising пришелся не по вкусу и никто не захотел его проходить?..

Правильные ответы

- 1) 5
- 2) 1
- 3) 3
- 4) 2
- 5) 4

Победители

1. Сергей Колокольников (г. Полевской)
2. Александр Куц (г. Киров)
3. Василий Третенников (Саратовская область, г. Балаково)
4. Никита Емцов (г. Волгодонск)
5. Роман Андреев (г. Екатеринбург)

Вышеперечисленной пятерке победителей отправляются диски с экшеном «Вивисектор: Зверь внутри». Предоставлены призы фирмой 1C, российским издателем игры.



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

«ТЕСТ», «СКРИНТУРС» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в конкурсах «Тест», «Скринтурс» и «Фотографическая память» вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом. «Тест»: 1) А, 2) Г, 3) В и так далее (т.е. указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа). «Скринтурс»: 1) Need for Speed: Masha Wanted 2) King Pong 3) The Matrix: Path of Geo. «Фотографическая память»: 1 — 3, 2 — 5, 3 — 2, 4 — 1, 5 — 4.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах, присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите на своей победе в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail, указывайте город, в котором живете.

Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, «Игромания». Электронная почта: TEST@IGROMANIA.RU для «Теста»,

SCREENTURS@IGROMANIA.RU для «Скринтурса», PHOTO@IGROMANIA.RU для «Фотографической памяти».

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в «Игромании» №1, ответы на него с девяностопроцентной вероятностью будут в «Игромании» №3/2006.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал «принадлежит». Иными словами, ответы на январские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 00 часов 00 минут 31.01.2006. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы

до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В конкурсах «Тест», «Скринтурс» и «Фотографическая память» победители выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика winner@igromania.ru.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов (приз задерживается, с вами никто не связался и т.д.), обращайтесь на winner@igromania.ru или на info@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется довольно долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА
«ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести **ранние номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодически, новейшие номера, только поступившие в продажу.**

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!



Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайн-магазин».

Побывали в далеких странах?
Накопилось много интересных
фотографий?



Создайте свой цифровой фотоархив на
<http://foto.mail.ru/> и покажите друзьям!

1. Доступ из любой точки мира
2. Удобная система альбомов
3. Редактирование фотографий
4. Возможность ограничения доступа только для друзей
5. Рейтинги лучших фотографий
6. Творческие конкурсы с призами

ФОТО@mail.ru®

Ваш личный цифровой фотоархив!



первый молодежный
телеканал

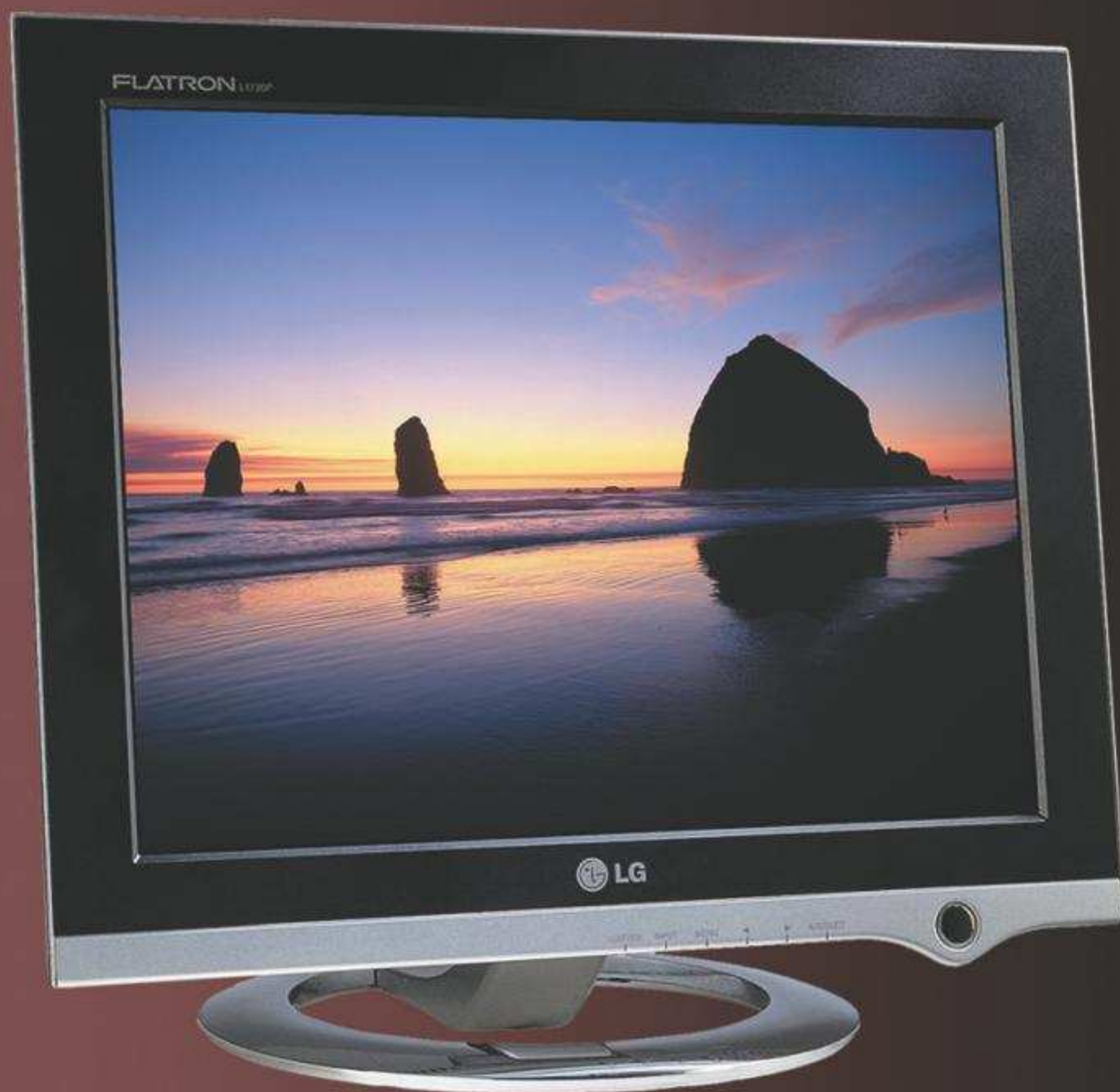
ТЕРРИТОРИЯ СВЕЖЕГО ВОЗДУХА



О₂ТВ ПРЕДУПРЕЖДАЕТ: ТЫ - ЭТО ТО, ЧТО ТЫ СМОТРИШЬ

**990 АЛЬТЕРНАТИВНЫХ ГРУПП
24 ЧАСА СВЕЖЕГО ЭФИРА**

**14 000 000 ПРОГРЕССИВНЫХ ЗРИТЕЛЕЙ
160 ГОРОДОВ КИСЛОРОДНОГО ВЕЩАНИЯ**



FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600x1200
USB-интерфейс



Dina Victoria
(095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU

Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095) 777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабытнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 1c@1c.ru, http://games.1c.ru

CALL OF DUTY 2

"... на сегодняшний день у Call of Duty 2 действительно почти нет конкурентов, причем не только в жанре WWII-шутеров, но и среди шутеров вообще..."

Игромания 10/2005



© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision и Call of Duty являются зарегистрированными торговыми марками Activision Publishing, Inc. Все права защищены. Игра разработана компанией Infinity Ward. Данный продукт содержит программный код компании Id Software, Inc. © 1999-2005 Id Software, Inc. Игра распространяется на территории России, стран СНГ и Балтии фирмой "1С" по соглашению с компанией Activision.

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
Магазины сети «Мобайл софт»:
ТЦ «Мир», ул. Милославская д. 37;
ТЦ «Мир», Рязанский пр-т, 28;
ТЦ «Чернышев», пав. 25-21 ул. Профсоюзная, 56;
ТЦ «Буденный», пав. А-2 пр. Буденного, 53, стр. 2;
ТЦ «Торбулин дарт», пав. 62-156, Багратионовский пр., 7, к. 3;
ТЦ «Твой Дом» этаж 2, 24 км МКАД;
ТЦ «Перекресток», Дмитровское шоссе 13;
ТЦ «Семанский», пав. Д-63, Семанская площадь д. 1, ул. Щербинка, 11;
Т-4 ул. Энтузиастов, 13а;
ул. Новый Арбат, 17;
ул. Профсоюзная д. 128, кор. 3, м. Марьина ТК, пав. №19;
ул. Люблинская, 4а;
Береговая пр. 8/1;
ул. М. Вирская, вл. 17;
Остоженка 24/а;
Б. Овчинникова, 19, стр. 2;
Ленинградский проспект дом 56/2;
Бол. Земляной вал, 25, Дом игр;
Русская ул. 27 Дом книги в Сокольниках;
Новослободская ул. 16;
3-ий Добрынинский пер. 3-5 кор. 1;
Ленинский проспект д. 82/1;
Руставели, 1;
Ленинградский пр-т, 23;
Братиславская ул. 13;
Новая Басманная 31 стр. 1;
Ивана Франко 38 кор. 1;
Воскресенское шоссе д. 54;
Полкина д. 28;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект 15;
Марксистский д. 3 (мет. Планета);
Новая Красносельская, 45 к-41;
Архипова 19;
Земляной Вал д. 2/50;
Сол. Бульвар ул. Староосиненская д. 16;
Свиридовская наб. 22/24;
Волжский проспект 87;
Зеленоград Панфиловский пр-т кор. 1106 Б;
Королевское шоссе д. 20 стр. 1;
Нагорный бульвар д. 4 к. 1;
Архипова д. 4;
Ленинский пр-т, 146;
Ангарская ул. 26 кор. 1;
Масляная ул. 17;
Матвеевская ул. 20 кор. 1

Александров
Красный пер., 10

Астрахань
ул. Саудовая, 51;
ул. Советская, 36;
ул. Улицы, 3;
ул. Урицкого, 3 «Перекресток»
Великий Новгород
ул. Большая Санкт-Петербургская д. 6/11
Вильнюс
ул. Аляксандра, 10 «AKCOTE» и «KO»
Владивосток
ул. Жигар, 48;
ул. Русская, 46 «Планета»
Владимир
ул. Даринская, 10;
ул. Даринская, 11;
Октябрьский пр-т, 47
Волгоград
пр. Ленина, 2-а
Вологда
ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»
Воронеж
Ленинский пр-т, 150 ТЦ «Пассаж»
ул. Колосовская «Лаборатория Развлечений»
Остроговское шоссе «Лаборатория Развлечений»
Геленджик
ул. Колосов, 33 «Компакт»
Губкин
ул. Даринского, 113
Дзержинск
ул. Гагарина, 51а
Днепропетровск
пр. Карла Маркса, 35;
ул. Моисеева, 1;
пр. Карла Маркса, 45;
ул. Харьковская, 2;
ул. Боброва, 23;
ул. Моисеева, 3;
ул. Ленина, 1-Б
Екатеринбург
ул. 8 Марта, 82, «Ирбис» Мир;
ул. Луначарского 49, «Титаник»;
ул. Радзислав 4 магазин «Салон Тим»
Железнодорожный
ТЦ «Юнико» магазин 71
Жуковский
ул. Гагарина, 34;
ул. Авиационная, 1, школьный этаж, «Матрица»
ул. Чкалова, 1

Ижевск
ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток»
Иркутск
Чкалова 19 «РемБитТехника»
Ленина 15, «Эксперт»
Фурка 8, «ВАЗ»
Литвинова 17, «Торговый Квартал»
Косихина 2, «20-й»
Урицкого 13, «Синтез»
Партизанская 1, ТЦ «Милан»
Даринского 26, «Мобайл»
Ленина 1, «Деловая миссия»
Калининград
пл. Победы, 4;
торговая сеть «Монитор»
Калуга
ул. Кирова, 7/47
Кемерово
ул. Луначарского, 22 «а»-102
Киров
ул. Моисеева, 11 «Орбис»
ул. К. Маркса, 129;
ул. Моисеева, 12;
ул. Пролетарская, 17А;
ул. Воровского, 71
Киев
ул. Большая Васильковская, 54 «Омега»
Клин
ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и сексы»
Кострома
Красные ряды, магазин «М»
ул. Советская 130
Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Полкан»
Липецк
ул. Ворошилова, 3 «Золотой Диск»
Луганск
ул. Советская, 88 «Прогноз»
Луганск, Приморский край
4 м-н, «Ариос»
Лысьва
ул. Федосеева, 33
Махачкала
ул. М. Янгского, 57
Минск
пр. Октябрь, 31
ул. Я. Колоса, 1

Нарьян-Мар
ул. Ленина 23 Б
Нефтекамск
ул. Ленина, 15
Нефтеюганск
«Росси», м-н, 2, д. 28
Нижний Новгород
ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»
ул. Воротынецкая, 7/8, м-н «Оптимизм»
ул. Фрунзенская, 10 отряд «Компьютер плюс»
ул. Моисеева, д. 5, Салон «Бог для бухгалтера»
Новокузнецк
ул. Металлургов, 1, м-н «ГРИВЕТ»
Новосибирск
ул. Гоголя, 42 - «1С:Мультимедиа Сибирь»
Норильск
ул. Богдана Хмельницкого, 17;
ул. Кирова, 29-4
Одесса
ул. Ленина, 32
ул. Рязанская, 10 «Аптека»
ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»
ул. Королева 120 ТЦ «Аргентинская»
ул. Гагарина, 50 ТЦ «Аргентинская»
Омск
ул. Красный Пуль, 9;
Торговый город, 3 район, 23 место
ул. Колосовская, 12
Парк культуры и отдыха;
Павловский Центр;
Кирова, 12
Орел
Королева, 1
Орск
ул. Красномаяков, 64;
Павловский-Посад
ул. Кирова, 23
Пенза
ул. Коммунистическая, 28;
ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»
Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. «Ирландия»
ул. Ленина, 54, Магазин «История»
ул. Луначарского, 58
ул. Улицы, 13, ТЦ «Владимир»
ул. Боржиская, 13, универсам «79»
Псков
ул. Яна Фабричного, 10

Пушкино, МО
Московский проспект 5
Рига
ул. Дарбинска, 14, оф. 502 «АНО»
ул. Бривибас 39, 1/2 «839», SA «839»
ул. Кр. Барона 25, SA «839»
ул. Кр. Валдемарс, 73;
ул. Москва 357, 1/4 «DOLE», SA «839»
Ростов-на-Дону
ул. М. Горького, 143, 4-й этаж, Компания «Эксперт»
ул. Серафимовича, 53, Магазин «ИГРОПОЛИС»
пр. Ворошиловский, 56 Магазин «ИГРОПОЛИС»
Самара
Московский шоссе, 28, магазин «Деловая миссия»
Московский шоссе, 81А, ТЦ «Парк Хаус»
ул. Стара Загора, 59, стр. 1, ТЦ «Старогагаринский», секция В
ул. Стара Загора, 141, ТЦ «Эксперт»
ул. Победы, 131, ТЦ «Теремок»
ул. Мичурин, 15, ТЦ «Аэропорт», 2 этаж, секция 5;
ул. Ленинградская, 63, магазин «Улыбка»
ул. Георгия Димитрова, 7, ТЦ «Орбис»
пр. Юных Пioneров, 146, школьный магазин «Метрикс»
пр. Кирова, 48, ТЦ «Юность», школьный этаж
ул. Улицы, 18, ТЦ «Эксперт», секция 333
Саранск
ул. Пролетарская, 48;
ул. Советская 37/3;
ул. Советская, 65
Сочи
ул. Ленина, 88 «Сервис»
Северодвинск
ул. Пискарева, 11 ТЦ «Дружба»
Североуральск
ул. Молодежная, 10
С.-Петербург
ул. Софийская, д. 11
Неский пр-т, 28, «СГБ Дом Книги»
Каналовский пр., 2 маг. «МирТек»
Каналовский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «СКД»
Савва пр., 1, «Компьютерный Мир»
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»
Ленинградский пр., 12;
ул. Голубинская, д. 13 «Дисконт»
ул. Мурата д. 8 «КЕ»
ул. Пушкова, 12, лт. А,
пав. 4-Н, «Пай-Продукты»
Московский пр., 2;
7-я линия Васильевского острова, д. 40
Большой пр-т Вас. 6-на, 68

Восток, 13
Неский проспект, 35
Старый Оскол
мкр. Королева, 28а
Сургут
ул. Ленина, 13;
ул. Энгельса, 11, блок Б, «Детер»
Тамбов
ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРНИСАЖ»
Тольятти
ул. Рабочей, 60, школьный магазин «Метрикс»
Поволжский б-р, 22, помещение аптеки «Метрикс»
Томск
ул. Иркуцкий тракт д. 85/1;
ул. Красноармейская 135;
ул. Яковлева, 6;
ул. Иркуцкий тракт д. 118/1
Тюмень
ул. Республики, 82;
Чернышевский тракт, д. 23, ТЦ «Эксперт», 2-й этаж
Тында
ул. Кр. Пресня, 33
Уссурийск
ул. Некрасова, 252
Уфа
ул. Ласкинская, 48, ТСК «Оптический»
ул. 50-лет СССР, 47 «Юнико»
пр. Октябрь, 137;
ул. Тракторная, д. 2/9, ТЦ «Парус», 2-й этаж
Челябинск
ул. Российская, 281
Чусовой
ул. Чкаловского, 8
Элиста
ул. Пушкина, 20
Якутск
ул. Ойуунньи, 20, «Матрица»
Интернет-магазины
www.1c.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Чистый спорт: ТЦ «Чернышев», пав. 15-38 и 25-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ «Бирючий», пав. 6-5 пр. Буденного, 53, стр. 2; ТЦ «Торбулин дарт», пав. 62-174, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ «Белое», ул. Милославская, 37; Отдел в магазине «Мобайл центр», пр. Мира, 112; Отдел в магазине «Мобайл центр» Бульвар Дм. Дзюбо, 8.
Ашан: Пересечение МКАД с Осташковским шоссе, Пересечение МКАД с Каширским шоссе
М. Видео: Славянский б-р 13 стр. 1, Дзержинский ул. 12, 25-й км МКАД, Русская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Шаховское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр. 2, Пр-т Мира, 91 кор. 1, Автозаводская д. 11, Чотковский б-р д. 3, кор. 2, Марьинская д. 8/8 с. 1, Степановский пер. д. 13/15, Люблинская д. 169, Никольская д. 8/1, Бол. Чернышевская д. 1, Ижморская ул. д. 3, Петлиха д. 3
Партис: Волгоградский пр-т д. 1, Каширская пл. д. 1, Прохоровский Вал д. 7, Земляной вал д. 32/34, Мичуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д. 118А, Бржневская д. 12, Селезня д. 1, Коммунистический пр-т 27, Ленинский проспект д. 7/11, Земляной вал 33, Мал. Черкасский пр. 2/5, Дзержинская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Улицы 1 А, Нарядный отключен ул. 22/2
Премьер-Дизайн: «Торговый ряд «Басманный Дворик», ул. Профсоюзная 19; павильон №1, ул. 13-ая Парковая д. 27/4
Формоза: Представительский переулок д. 2, Олимпийский д. 7 А, Генерала Белова д. 4, Шиболова д. 61/21, Профсоюзная, д. 36, кор. 1, Авиационная дом 57
Цифра: Пл. Воровского 1, Пр-т Буденного 53 ТЦ Буденновский И-5, Кировградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай», пав. 212х, Театральная 25/9
ТЦ «Соко» Алексеевский, Мира пр-т, 116, Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ПМ, Красная пл., 3, Вязовый, ул. Вязовская д. 20 А, Демидов, Ленинградский пр-т, 33 А, Жульбица, Хвостинский б-р, 7/11, Котельня, Мичуринский пр-т, 44, Малют, Удальцова ул., 42, Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ш., 43, Мир, Воронцовская ул., 7, Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул., 144 (Дарин), Никольно, Вернадского пр-т, 86, стр. 2, Паркестек, Алтуфьевское ш., 40 А, Рахматов, Каширское шоссе, 61, стр. 2, Рахматов, Шереметьевская ул., 60 А, Рахматов, Новокосинский б-р д. 41, с. 4, Рахматов, Митинская ул., 53, Рахматов, Коммунистическая пл., 6, Рахматов, Яковлевская ул., 19, Рахматов, Часовая ул., 13, Таганка, Вероника Радзиславская ул., 22, Таганкинский, Люблинская ул., 2, ЦУМ, Петровка ул., 2, ст. 6, Юпитер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1, Столица, Кустайская ул., 6, Крокус-Стрелка, 66 км МКАД, Черемушкин, Нахимовский пр-т, 33/2, ОМ - Кадрат, Диск, Ленинский д. 11, Столица Ключевая, АВ Таганка, Мир Пенза,